昭和63年7月15日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第14号通巻51号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

超強力最新シミュレーションゲームを徹底解説!!

大戦略 ファミコンウォーズ



特集★最新野球ゲームのすべてがわかる!!
スーパーリアルベースボール
燃えろ!!プロ野球'88 決定版
ベストプレープロ野球

★必勝テク道場
好評におこたえして特集第2弾!!
究極ハリキリスタジアム

★好評連載中!!
シミュレーションゲーム入門講座
小説ウィザードリィ・友の会／PCエンジンクラブ
アドベンチャーゲームQ&A

★最新ソフト徹底紹介!!
水戸黄門2・世界漫遊記／マッドシティー／闘将!!拉麺男／めぞん一刻／ドラゴンボール・大魔王復活／じゃりン子チエ／スーパーブラックオニキス／レインボーアイランド／カラテチャンプ／エッガーランド・迷宮の復活／ファミコン名人戦

1988 Vol.14
7月15日号


狙いは、ダメ押しホームラン。
投手を引きずり下ろすのは、俺だ！
究極ハリキリスタジアム TV-CM好評放映中！ササエさん フジテレビ系毎火曜日夜7時～7時30分、パオパオチャンネル テレビ朝日毎月曜日夕方6時～6時50分、ホワッツマイケル テレビ東京毎金曜日

ファミリーで鍛えたウデで、ハリキッて遊ぼう。

選手強化バックアップシステム装備

究極ハリキリスタジアム

ファミリーコンピュータ用ROMカセット



腰を抜かすゲーム内容…ドンマイコマンド

投手のスタミナが切れてくると、ボールが威力をなくしてくるぞ。

ここいちばんをドンマイコマンドで切り抜けろ！





遂に野球ゲームは、究極を迎えた。

1. 手にいれた成長ポイントを各選手にふりわけて（打力・走力・スタミナ・投力など）、個性的なチームがつくれる**選手強化バックアップシステム**がついている。
2. パスワードの入力で友達のつくったチームとなんと**遠征試合**ができる。
3. **牽制スクロール、ジャンピングキャッチ、回転キャッチ**など、かつてないファインプレーが体験できる。
4. 試合の後には、その日のプレーを**VTRで再現**しながらあの人が**名解説**までしてくれるなど。このほかにもまだまだ魅力がいっぱいだ。



落合小太郎くん
〈ポジション：ショート〉
昭和51年7月15日生まれ（11才）。立川市曙町出身。現在は立川市にあるT小学校の6年生。好きな授業は、体育。好きな野球チームは巨人。チームのチャンスメーカーとして期待度は大きい。

キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町 2-2-3 日比谷国際ビル 10Fタイトーファミコン事務局

日本中が、灼熱の興奮



好評発売中
標準小売価格5500円

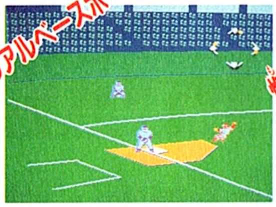
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社　東京都千代田区平河町2-5-3　〒102
タイトーファミコン情報局　東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878) 33-6340

夜7時～7時30分　　撮影協力：西武球場

ファミコン必勝本 Vol.14 7月15日号 もくじ


究極ハリキリスタジアム


ベストプレープロ野球


スーパーリアルベースボール

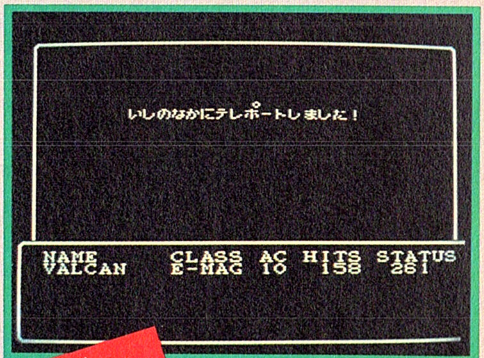

燃えろ!!プロ野球'88決定版

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

夏が来た！ なぜか毎年夏はファミコン熱が下降気味。クーラーの利いた部屋でゲームをするならいいけれど、汗かきながらプレイするのは少々ツライ!?



今回の注目ソフト

いっきなり10位に登場した『ウィザードリィⅡ』。発表したとたんにこれだもの。これから先も大躍進しそうだぞ

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.13のアンケート・ハガキより——

「究極ハリキリスタジアム」に続いて、「ベストプレープロ野球」、「スーパーリアルベースボール'88」、「燃えろ!!プロ野球'88決定版」と野球ゲームのラインナップが勢ぞろい。この順位争いは当分目を離せません。第2の「ファミリースタジアム」になるのはどれか？ "キャラクターゲーム"の人気も気になるところだね。

ぶっちぎりのハリ・スタ！ ナムコ新作ラッシュにも注目!!

ハリスタ発売直前でのアンケート集計結果だが、連続3号第1位は立派！このあとどこまでこの人気をキープできるかが本当のソフトの力。ナムコ夏の新作ラッシュもソフトの発売順に票を伸ばしている。まずは妖怪道中記、三国志といった順。マニア受けしているベストプレープロ野球だがハリスタ発売後にどのような動きをみせるかも注目したいところ。このところRPGが少ないなかで本格派イースも期待が大きい。今号の注目はやはりいきなり10位初登場のウイズⅡ！まだまだ先が長いので息ぎれしないようにね。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	究極ハリキリスタジアム	タイトー	420
2	16	妖怪道中記	ナムコ	114
3	9	三国志 中原の覇者	ナムコ	105
4	4	ベストプレープロ野球	アスキー	100
5	8	イース	ビクター音楽産業	93
6	3	めぞん一刻	ボーステック	92
7	5	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	90
8	10	カイの冒険	ナムコ	89
9	12	じゃりン子チエ	コナミ	85
10	—	ウィザードリィⅡ	アスキー	75

順位	前回	タイトル	メーカー
11	2	1943	カプコン
12	11	燃えろ！ プロ野球'88決定版	ジャレコ
13	7	スーパーリアルベースボール	バップ
14	23	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
15	17	源平討魔伝	ナムコ
16	13	不如帰	アイレム
17	27	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
18	—	ファミコンウォーズ	任天堂
19	15	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
20	—	ファイナルラップ	ナムコ
21	28	飛龍の拳Ⅱ	カルチャーブレーン
22	—	太陽の神殿	東京書籍
23	20	キャプテン翼	テクモ
24	6	真田十勇士	コトブキシステム
25	29	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
26	14	グレートタンク	SNK
27	25	超惑星戦記メタファイト	サン電子
28	21	信長の野望 全国版	光栄
29	24	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
30	—	ファンタジーゾーンⅡ	サン電子

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

予想通りと言えましょう。『聖闘士星矢～』が1位におどり出ました。今回のメンバーではダントツなんですけど、去年の夏の前作ほどのパワーはなし。星矢ファンの間で、小じんまりまとまった盛り上がりを見せるにとどまりました。あとのタイトルは、毎度の顔ぶれ。6月から再出荷が始まった『信長の野望』が久々に6位に。ああ懐しや。目立った動きはコレっくらいかなあー。次号あたりから、『メタファイト』『1943』などのアクション系が続々登場。どこまで伸びるか!?　(ヒラ坊)

	前回	タイトル	メーカー
1	―	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ
2	4	キャプテン翼	テクモ
3	1	ナムコクラシック	ナムコ
4	3	ドラゴンクエストIII	エニックス
5	2	サラダの国のトマト姫	ハドソン
6	―	信長の野望 全国版	光栄
7	6	ファミリースタジアム'87	ナムコ
8	―	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
9	7	ディープダンジョンIII	スクウェア
10	5	忍者くん阿修羅の章	UPL



このシブーイセリフに何人のファンが涙したことか!? 愛・友情・カッコ良さ・美しさのすべてをそなえている『聖闘士星矢』の魅力に、女の子ファンも急増!

●パソコンゲーム TOP 10

ついに『Y's II』は品切れか? 代わりに飛び出したのが今度ファミコンにもなるAVG『めぞん一刻』の続編、『めぞん一刻・完結編』です。今さら説明するのもおこがましい超人気コミックが原作なので固定ファンが多かったようですが、今回もこれまた原作通りで実はコミックを読んでないと解けないんじゃないかというウワサもちらほら。それがまたいいのかも、知れませんが。さて注目株は前回4位今回5位の『アークス』。3Dタイプの迷宮RPGで、始終流れまくるBGMがなかなかマッチした佳作です。以後に期待(ベニー松山)

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	―	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン/PC-8800・9800シリーズ
2	―	パロディウス	コナミ/MSX
3	3	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-8800・9800シリーズ
4	―	YAKSA	ウルフチーム/PC-8800・9800、FMシリーズ他
5	4	アークス	ウルフチーム/PC-8800シリーズ
6	6	信長の野望 全国版	光栄/PC-8800・9800シリーズ、X1、MSX
7	―	クレイズ	ハート電子産業/MSX
8	―	ヨトウーン	ザイン・ソフト/PC-8800シリーズ
9	―	ソリテアロイヤル	ゲームアーツ/PC-8800シリーズ
10	2	THEプロ野球激突ペナントレース	コナミ/MSX2



五代くんと響子さんの恋の行方にハラハラ。でも、これで完結ね

●アーケードゲーム TOP 5

1位・2位変らず。一時は発売が危ぶまれるウワサもあった『エースアタッカー』が好調を続けます。──そして、『超絶倫人ベラボーマン』初参上!! このゲームの世間様の評価には非常に興味があるところです。あのカネミ油のようなネチョッとしたゲームのセンスってどーなんでしょうかねえ。好き嫌いは激しい人でしょうけど、ボクとしては評価してあげたい。評価してあげたいといえば、セガの『獣王記』なんかどうでしょう。今後の注目作に挙げておきたいとこですね。　(ヒラ坊)

テーブル型

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	2	エースアタッカー	セガ
3	―	ベラボーマン	ナムコ
4	―	P-47	ジャレコ
5	―	上海	サン電子

アップライト・コックピット型

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	3	ホットロッド	セガ
4	4	ギャラクシーフォース	セガ
5	5	アウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

500円硬貨を使うことに、すっかり慣れてしまった今日このごろ、硬貨1枚で楽しめるゲームを2本。500円なら……。このコーナーを読んで500円の価値考えて下さい。

7月1日〜7月15日発売スケジュール

7/12	15	15	15
ムーンボールマジック（書き換え）	伝説の騎士エルロンド	じゃりン子チエ	ベストプレープロ野球
DOG	ジャレコ	コナミ	アスキー

じゃりン子チエ

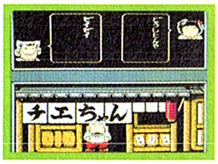


■コナミ　■カセット（3M）
■7月15日発売
■￥5800

マンガ「じゃりン子チエ」のAVG。チエ、小鉄、テツがそれぞれメインキャラとなる3つのパートからゲームが構成されている。

●「じゃりン子チエ」にしても、「立花理佐」にしても、コナミはちょっと狙いすぎのような気がする。果たしてそれらのキャラクターでどれだけの人を引きつけられるか不安だし「チエ」は原作の雰囲気を知らないとゲームを100%楽しむ事はできない。グラフィックや画面構成が秀逸だけに残念。（CB成沢）

●ここまで原作のイメージをリアルに再現したゲームは数少ない。なによりも、そのグラフィックの質感、ふきだしや卜書きを活用したメッセージの演出、スクロール画面を含めた画面レイアウトのバラエティーは、高く評価できる。AVGとして未熟な部分もあるけれど、一見の価値はあります。（ハルク）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ベストプレープロ野球

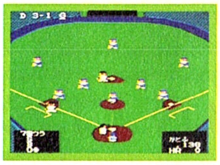


■アスキー　■カセット（2M）
■7月15日発売
■￥5800

他の野球ゲームと違い監督になってゲームを進めるタイプ。攻・守の作戦、選手起用などを行なう。アクション性なしの知脳ゲーム。

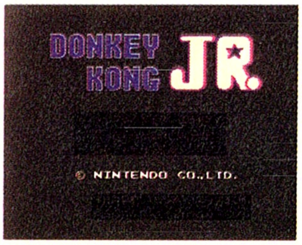
●自腹で買ってもいいって思うソフトってすっごく少ないんだけど、コイツはその数少ないソフトの一つ。もう大プッシュしちゃうもんね。好きなチームの監督をやるのもいいんだけど、全チームCOMにまかせて、純粋にファンしちゃうのが正しい楽しみ方だと思ってるワケさ、私は。（北枕獲）

●アクション要素がない分、ドップリと監督気分にひたることができる。ただ、サインプレーが少ないのが難点で、せめて、「待て」と「打て」、このふたつは欲しかった。今までの野球ゲームがスポーツ新聞の1面ノリであるとすれば、このゲームはプロ野球通向けの2、3面なのではないかな。（キザの赤松）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡

ドンキーコングJr.

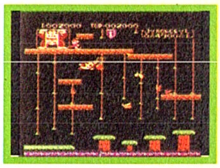


■任天堂　■ディスクライター専用
■7月19日書き換え開始　（片面）
■￥500

名作『ドンキーコング』の続編。面クリアタイプの初期の秀作のひとつ。当時としては大きく表現されたコングは再びブームになった。

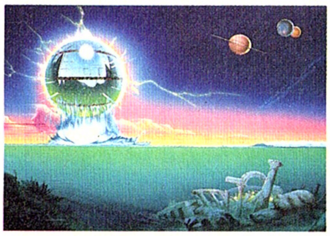
●ドンキーコングは「ジャンプ」運動にタイミングの要素を巧みに入れた、いいゲームだった。それをJr.では「登り降り」の要素を加えてゲーム性高めていたんだね。この頃のゲームって、ゲームの芯が骨太だからいつまでたっても腐らない。飾り気がないようでいて細かい演出も利いているしね。（ヒラ坊）

●その昔ゲーセンでこのゲームを見た時、得体の知れないハサミのような生物に手をかまれてしまうのが何ともいえずコワかった。でも今じゃヘンな刺激に慣れすぎたのかほとんど感慨がない。むしろ敵役に回ったマリオっていうのがその後なかったので今になってすごく斬新に思えてきたぞ。（ベニー松山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

ムーンボールマジック

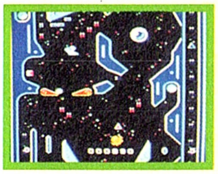


■DOG　■ディスクライター専用
■7月12日書き換え開始　（両面）
■￥500

ファンタスティックなグラフィックのピンボールに、ブロックくずし等のイベントが加わった。オープニング画面を含めて全12面。

●ゲームセンターにあるピンボールと同等の楽しさを求めると肩透かしを食らわされるでしょう。要はピンボールと思ってプレイしなきゃいいのです。幼い頃に見た藤城清二の切り絵の世界。そんな幻想の世界を一瞬だけかいま見せてくれるでしょう。BGMも秀逸。500円書き換えはお得。（CB成沢）

●幻想的グラフィックのピンボール台。これがムーンボールマジック独特の世界を作っていて私は好きです。ゲームとしては、ボールの動きがイマイチ不自然な気がして残念。細かいブロックくずしがあったり、狭いところを通らなければいけなかったり、とイライラが爆発しそうな場面も多いのよね。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

「'88東京おもちゃショー」、「ワールドソフトウェアコンファレンス」「電視遊戯展覧会」などなど、梅雨の合い間をぬって、なぜかイベント花ざかり。新作情報を含めて、たっぷりをとどけします。

PRESENT プレゼント

ポン！お時間でござる

水戸黄門様、ついに世界進出。（写真下）という、何とも斬新な設定で戻ってきたFCソフト「水戸黄門II」（7月下旬発売予定・価格未定）。ソフトの発売を記念してサン電子から、ユニークな目覚まし時計「時奉行」を2名にプレゼント。この時計「ポン！お時間でござる」となんとも優雅なコトバで起こしてくれるのだ。この声で起きられる自信のあるキミ。必勝本「時奉行」係まで。





NEWS ニュース

WSC'88 船橋で開催!!

最近、デパートのイベントがおもしろい。6月10日〜15日に西武百貨店で開催されたWSC（ワールドソフトウェアコンファレンス）'88も非常に興味深いイベントだった。「未来コレクション」・「ソフトウェアショー」の2部構成。前者はパソコン・ネットワークや米国の優秀ソフトのデモンストレーションなど、後者は国内56社のソフト・ハードメーカーによるビジネスからゲームまでの最先端技術ショーと、充実の内容。自分で実際にプレイできるのがこれらのイベントの魅力だね。さぁ、デパートのイベントは要チェックだぞ。



TOY オモチャ

コナミGがパズルに!!

この夏、コナミから「コナミ・ジグゾーパズル」を発売することになった。今回発売するのはゲームの感動をそのまま表現した「ゲームキャラクターズ」と幻想的な芸術作品である「イメージフォトシリーズ」の2種類8品目。ゲームキャラクターシリーズは「グラディウス」「グラディウスII」「沙羅曼陀」「夢大陸アドベンチャー」。各ゲームの名場面を500ピースのジグゾーパズルにしたものだ。イメージフォトシリーズは「セピアの少女」「セピアの想い出」「ペイパー」「ライフ・シーン」のロマンチックな写真をパズルにしたもの。どちらも500ピースで1500円。8月1日発売予定。



NEWS ニュース

野球Gはどこまでリアルされるか

6月19日の朝日新聞からユニークなコラムを紹介しよう。タイトルは『現実的野球ゲームの行く末』。6月から続く野球ゲームブームに向けて、『「かつて売れなかったことがないのよ」という甘いささやきにひかれ、野球ゲームに』とメーカーに苦言を呈した後、『野球ゲームのワナ』にふれている。『プロ野球は同時代の実在の世界。（中略）開発者が「やった！　本物そっくりの原選手をつくった」と叫んだ時が野球ゲーム時代の終わりだろう。』確かにその通りかもしれない。しかし、実際に野球ゲームのリアルはそこまで進むのか？　また進みつつあるのか？　それこそ『野球ゲームのワナ』かもしれない。

ALBUM アルバム

入場行進曲もドラクエだ！

ドラクエⅠ〜Ⅲの中から選び出した11曲をブラスバンド・バージョンにアレンジした「ドラゴンクエスト・イン・ブラス」が7月5日、アポロンからCD3000円、LP2500円で発売されるぞ。さらにその中から「ロトのマーチ」がシングルリリースされて同時発売だ。Ⅰ〜Ⅲすべてに使われた"ロトのテーマ"のマーチ版だよ。こちらはCDミニアルバム1200円、カセット1000円だ。



EVENT イベント

1万人無料大試写会だ！

この夏の話題アニメ大作「アキラ」のことはみんなもう知ってるかな！原作は300万部突破、ついにはアメリカでも出版がきまった大友克洋の大ベストセラー。今回アニメ版では自ら監督、キャラクターデザインを手がけている。細密画のような各カット、息つくヒマのないスピーディーなアクションは圧巻！製作費10億円、15万枚のセル画を使用したまさに超大作だ。

さてこのアニメ版「アキラ」の無料、一万人大試写会が7月13日、午後6時から「よみうりランド・EAST」で決行される。ただし、入場には整理券が必要。希望者は官製ハガキに住所、氏名、年令、電話番号を記入の上、

東京都新宿区牛込局区内私書箱168『アキラFC試写会係』まで。先着順5000組計10,000名様を御招待！

このイベントの協賛はFC版「アキラ」を制作中のタイトーでした。



MOVIE えいが

「ウィロー」は勇者になれるか

決して存在しない場所、存在しない時代への旅。ジョージ・ルーカスが「コクーン」「スプラッシュ」のロン・ハワード監督と力を合わせて撮った自信作「ウイロー」がこの夏、公開される。

農業と鉱山を営むネルウィン族の若者であるウイロー・アフグッド。彼を主人公としたアドベンチャー超大作は、この夏の話題になりそう。7月23日公開。



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京毎週水曜夜6時〜6時30分

7/6 "マイケルに挑戦"は「究極ハリキリスタジアム」。"情報局"は、今回インフォメーションでお知らせした「東京おもちゃショー」をマイケル君がレポート。当日の雰囲気はこれでバッチリ。

7/13 "挑戦"コーナーは「聖闘士星矢 黄金伝説完結編」。"情報局"では、「燃えろ！プロ野球'88決定版」の最新情報を徹底紹介。"攻略塾"は「キャプテン翼」の完全必勝法だ。

'88東京おもちゃショー



今年も「東京おもちゃショー」の季節がやってきました。開催期間中の4日間は、梅雨の合間をぬって、連日の晴天に恵まれ、出品社数157社にも達した今回。日本語に混って、韓国語、中国語、英語の飛び交う中、ぬいぐるみから、TVゲームまで、新作、話題作が勢ぞろい。一般公開日の19日には、数々のイベントも同時に開催され、大成功の内に幕を閉じた。さてさて、今年の目玉商品は？TVゲームに焦点をあて、誌上レポートしてみましょう。

ここは玩具の大相撲夏場所です

今回、ショーに出品したTVゲームメーカーは全部で10社。開催前には、PCエンジン用CDロムに話題が集中していたけど、セガも4メガソフトをひっさげて、堂々の勝負。ハードの面での劣勢は否定できないけど、FCソフトだって、まだまだ負けない。別に優勝争いをしてるわけじゃないけど、大相撲・夏場所といった感じの新作揃い踏み。各部屋自慢の新人力士をのぞいてみよう。(メーカー・アイウエオ順)

学研

"'87全米ランキング第1位"を旗印に、前評判も上々の「Might and Magic」。このショー用に開発を急ピッチで進めていたようだが、完成度70%という展示サンプルが完成したのが、開催日当日の朝とか。そういえば、学研初のFCソフト「タイタニックミステリー」を初めて見たのも昨年のこの会場だった。



◆町・森林・砂漠・ダンジョンなど、すべての場所が3D画面で表現されている

カプコン

「1943」、「ヒットラーの復活」と共に、続く4作品「天地を喰う」、「プロ野球？殺人事件！」「ストライダー飛竜」「ロックマン2」をビデオで紹介。どれもほんのサワリだけだけど、期待度は高い。中でも、「プロ野球～」は野球ゲームシーンもあり、おなじみのプロ野球選手のキャラクターが続々登場。親しみやすいAVGだ。バラエティに富んだラインナップはサスガ。



◆各選手の特徴をウマ～くつかんだイラスト。ゲームにもこのノリが!!

コナミ

超巨大看板とモニターを動員したコナミブース。満面に笑みをたたえた理佐ちゃんがTVの中から「あなたの勇気と知恵を、理佐にください」と語りかけてくる。FC初のメディアミックスソフト「リサの妖精伝説」。もう、TVで理佐ちゃんの歌や振り付け、見ちゃった人もいるよね。看板がひときわ目を引いた「じゃりン子チエ」のグラフィックは秀逸。サウンドでアッと言わせる「マッドシティ」と、今回は3本出品。





◆◆看板がひときわ目を引いたコナミとタイトー・ブース。でも、やっぱり主役はゲーム画面のテレビモニターですね

タイトー

タイトーの注目度No.1は、「アキラ」か？　まだどんなゲームになるかも明らかにされていないのに、アニメビデオの前には人集りが。映画の公開と共に期待度は急上昇。「たけしの戦国風雲児」はビデオで出品。前作の「たけし」とは一味違う出来ばえ。



◆FCソフト発売前に、7月16日からのロードショーに話題集中

SEGA 4メガソフトに期待
—セガ・エンタープライゼス—

新ハード発表!?　はまだまだ先かなあ。で、今回の話題は初の4メガソフト「孔雀王」、「R-タイプ」の2本。FM音源と相まって迫力倍増だ。スポーツパット(新製品)を使ってのサッカーも人気。ゲームセンターにあるトラックボールを思い出してもらえればOKだ。3Dメガネ対応ソフトも含め、セガソフトはますます多種多様化しそう。ハードはどうなるか？



◆FC化も決定した「孔雀王」。AV画面+AC画面でゲームに厚みが出た



◆4Mで全ステージ収録が実現！さらにオリジナルシーンも加わった

6月16日〜19日 東京・晴海見本市会場にて 開催!! '88 TOKYO TOY SHOW

タカラ

ビデオ出品となった「スペースハリアー」。しかも静止画面の連続で、実際に動いてる画面が見られなかったのは期待度の高いゲームだけにちょっと残念。別フロアではＰＣエンジン用「スペースハリアー」(ＮＥＣアベニュー)が迫力いっぱいの画面で人気を集めていたし…。久々のタカラのＦＣソフト。ファミコンならではのコマンドなども企画中とか。まずは今後に期待しよう。



✪難易度・キャラクター選択が可能になったＦＣ版。ＳＴなどのコマンドも企画中

トーワチキ

年内発売予定の「ガーフィールドの１週間」はビデオ出品（敵キャラはまだ入っていなかったけど)。アメリカで大人気のキャラクター〝ガーフィールド〟は今年生誕10周年。そのキャラクター性とアクションゲームとしての魅力で日本のファミコン界でも人気ものになれるか？



✪左がファミコン、右がＰＣエンジンです

ナムコ

ＦＣソフトとＰＣエンジンソフトを唯一同時出品したナムコ・ブース。「カイの冒険」、「三国志中原の覇者」を初めとするＦＣラインナップに対し、「プロテニスワールドコート」、「ギャラガ'88」「ドラゴンスピリット」というＰＣエンジンソフト。静と動といった感じを受けたのは、ゲーム内容のせいかな。

バンダイ

ダチョウ姿の女の子がヨチヨチと首を振りながら歩いているバンダイブース。キャラクター・グッズがあふれる中、ＦＣソフトも「ドラゴンボール大魔王復活」、「闘将!!拉麵男」と２点のキャラクターものを出品。去年目を引いたＦＴのデモプレーをしてたジョギング姿のお姉さんが今年はいない。寂しい。

「おもちゃショー」って何？

毎年、様々なオモチャが出品され、私達の目を楽しませてくれる「おもちゃショー」だけど、本来の目的は…？　主催者側によれば、重厚な趣旨と目的があるようですが、要するに玩具産業の発展をアピールすると共に、取引の促進をはかる場(つまり商談の場）なのだ。国内だけでなく、最近では海外からの出品や取引も急激に増えている。



まだまだ開発途中。勝負はこれから…!?

予想通りでもあり、予想以上でも以下でもあった今回の出品作品。新作はまだまだ開発途中のものも多く、これからに負うところが大きいともいえる。ただ、会場を後にした時、強烈に印象に残っているソフトが、ほとんどなかったのも事実。それは完成度の問題というよりも、企画段階での問題では？ＴＶゲームの発展のために、これからもいい新人力士を育ててください。



PCエンジン用CDロム初登場!!

—日本電気ホームエレクトロニクス—

何といっても、今回のショーでのＴＶゲームの話題No.１は、このＰＣエンジン用ＣＤロムの発表だ。ハード60000円前後、ソフト5000円~10000円といわれているが、そのインパクトは予想通り。グラフィックに加えて、声優を使っての音声およびサウンドは、まさにアニメの世界。ミニスカートのお姉さんのデモプレイには人垣ができるほど。ただ、データの呼び出しに時間がかかるせいか、スクロールごとに、映像、音声ともにストップしてしまう間は、今後の改良に期待したい。(詳しくは今号Ｐ.95で紹介)

その他のＰＣエンジン用ソフトは発売済のソフトから新発表ソフトまで、各メーカーとり混ぜての出品となった。最も注目を集めていたのは上でもふれている「スペースハリアー」。ＰＣエンジンの今後の可能性をみごとにＰＲした今回のショーでした。





✪✪ＣＤロム発表風景と実物。デモプレイは「天外魔境ジライア」。Ｓもお聞かせしたい

戦争シミュレーション発進!

WAR SIMULATION GAME SPECIAL ISSUE

WARNING
SLEEPLESS DAY BY DAY

[ファミコンウォーズ] ■任天堂■8月12日発売■¥5500■カセット
[大戦略] ■ボーステック■9月中旬発売予定■¥5800■カセット
のすべて!

この夏話題のニューゲーム、2本に急接近を試みた。
今までとは、ちょっと違ったタイプの戦争ゲーム、
作戦・戦術を駆使しての知脳合戦に燃えよう。
ちょっと見ただけでは意味不明のHEXが、
豊富過ぎて覚えにくそうなユニットが、
わずかの知識でぐっと身近に!!
いつしか君の頭は戦争に夢中。
思考と思考のスパークが、
新しい快感を運んでくる。



平地・山・道路を色分け

爆煙にけむる戦場
重装備両軍の
陸・海・空の激

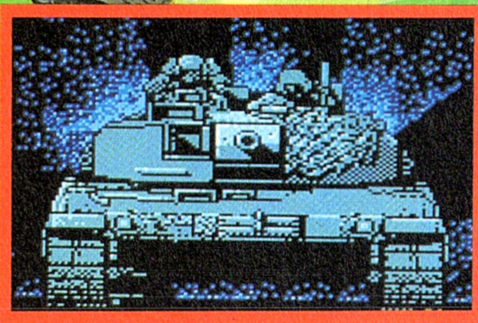


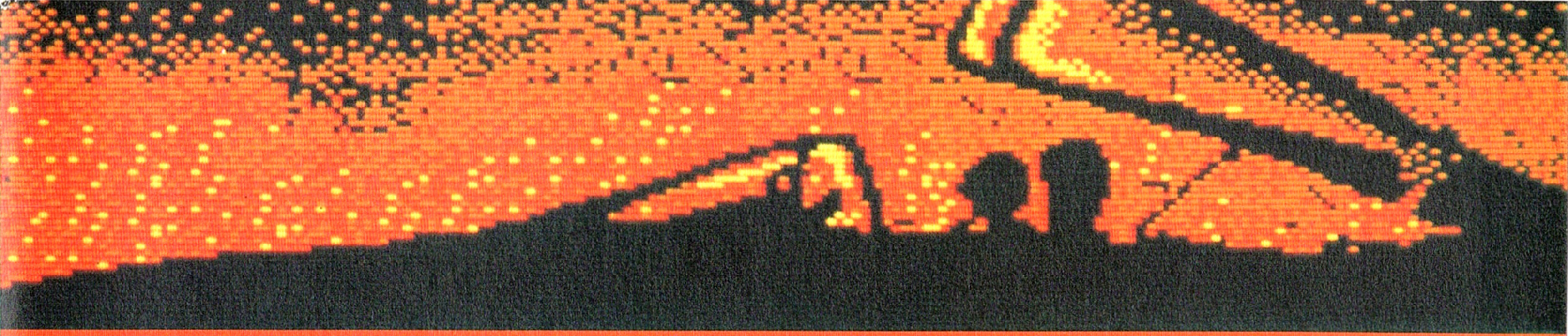
難しそうなマップだが…

地型ごとに仕切られたマス目のことを、ウォーシミュレーションゲームでは、HEXという。このHEXの意味がわかんなくって、「難しいや」と思う人が多いんだよね。でも、画面として見るんじゃなくて、立体的に考えると馴じみやすいんだよ。意外と。
※このページのイラストは「ファミコンウォーズ」(ドーナツ島)を参考にしました。

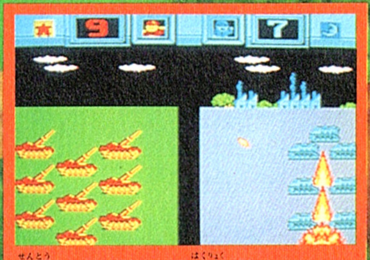


操作する部隊をユニットという

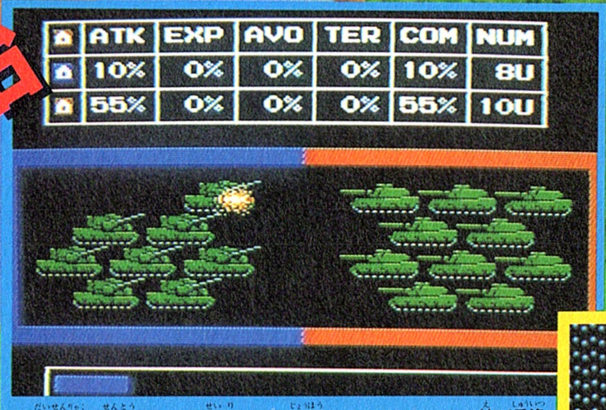

力強い戦車のタイトル画面



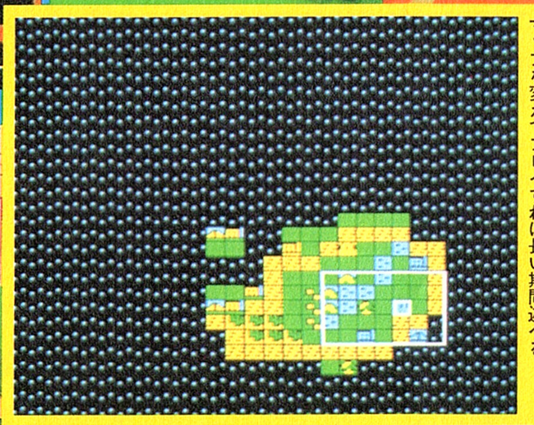
突が開始



戦闘シーンにはナマの迫力がある



▲大戦略の戦闘シーンは整理された情報ウインドーとアニメ絵が秀逸



マップを変えてプレイすれば長い期間遊べる

ウォーゲームを楽しもうよ

新しいゲームがやってくる！　現代戦シミュレーション。戦国ＳＬＧに並ぶもう一方の華が、このウォーＳＬＧだ。シミュレーション・ゲーマーとしては、ハズせないゲームだよな。しかも、２本も出てしまう。『ファミコンウォーズ』と『大戦略』。どっちも、ファミコン初の本格的ウォーＳＬＧ。うーん、今から腕がなるねぇ！



▶『ファミコンウォーズ』はヘックスじゃなくて、スクェアだ。攻撃も補給もナナメ方向にはできないから、注意が必要だぞ。それにしても、なかなかハデな画面だよ

ゲームの目的は……？

どっちのゲームも、勝利を手にする方法はまったく同じなんだよね、実は。で、方法は２つあるワケさ。第１の方法は敵の首都を占領すること。第２の方法は敵の部隊を全滅させることだ。どっちの方法でも、自分のやりやすい方を使えばいいんだ。キミはすべての部隊を指揮して、〝敵部隊全滅〟か、〝敵首都占領〟をめざすことになる。ま、全滅よりは占領の方が、少しはラクだと思うけどね。どうだい、カンタンなもんでしょ。もっとも、目的はカンタンなんだけど、目的を達成するのがなかなか大変なのよね。でも、その大変さが、ウォーゲームの楽しみでもあるワケさ。

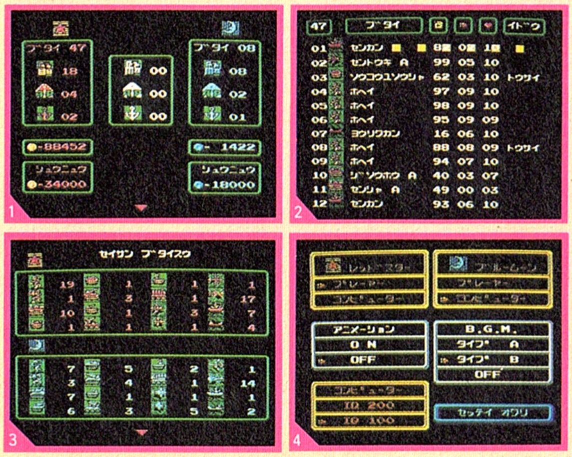


◀ファミコンウォーズには、ずいしょにアニメーションによるデモがあるのだ。なかなかコミカルなアニメーションは、けっこうシビアなゲームの中で、ホッと息を抜ける。アニメがうっとーしーなぁと思ったら、アニメなしも設定できるしね

ファミコンウォーズの場合



◀生産は首都とその近辺に限られる。まずは歩兵を作って、近くの都市を占領することから始めよう。領地が増えれば、軍事費が増える。そーすりゃ、いい兵器が作れるからね。ま、最初の軍事費のやりくりが、ゲームの大きなカギだと言えるんじゃないかな。



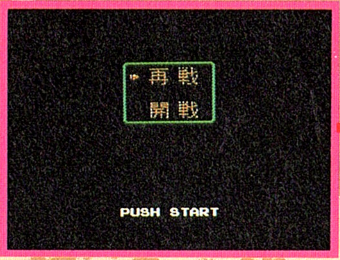
①状況コマンドを使えば、領土や軍資金が分かるんだ。
②生産部隊数や全滅部隊数も、しっかり表示される。
③部隊コマンドは部隊一覧表だ。48部隊まで生産できる。
④アニメ・ＢＧＭの変更もゲーム中に可能だぞ。

ファミコンウォーズはレッドスター（赤軍）とブルームーン（青軍）の戦いだ。プレイヤーはどちらの国でも選択できるが、赤軍が先攻だとゆーことを覚えておこう。とーぜん二人プレイで、友だちと対戦することもできるぞ。戦闘シーンもハデだし、補給や占領なんなのアニメシーンも楽しい。ＢＧＭも２種類用意されてる（しかも、赤軍と青軍で、変わるんだぜ）し、ＣＯＭにもＩＱ100 ＡとＩＱ100 Ｂと強さも２種類あるのだ。つまり、初級者でも上級者でもじゅうぶん楽しめるようになってるんだね。これはうれしい配慮だね。

かんじんの戦場マップは15種類。どのマップからでも始められるけど、最終目標は全マップ制覇だ。マップに使われている地形は基地（首都）・都市・工場・空港・港・道路・平地・森・山・川・砂浜・海・湖・橋の14種類。それぞれ地形効果が違うから、それをしっかり把握することが重要なのは分かるよね。

次はコマンドについて。ファミ戦で使えるコマンドは生産・部隊・状況・全補給・設定・決定・攻撃・補給・占領・降車・終了・休戦の12種類。多いように思うかもしれないけど、どれもなくてはならないものばかり。かわいい部下たちは、コマンドどおりに動いてくれる。コマンドの意味は、しっかり覚えとこうね。

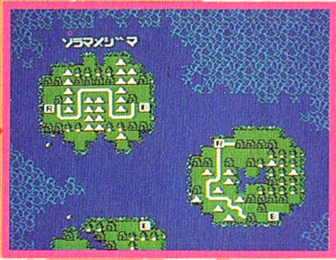
空前絶後、前代未聞のわかりやすさだから安心!!



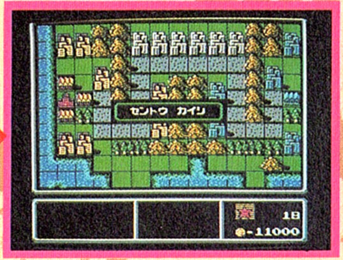
▲〝再戦〟はコンティニュー、〝開戦〟はニューゲームなんだ



▲初期設定画面。ＣＯＭの思考ルーチンが２種類あるのもうれしいね



▲マップ選択画面。ファミ戦には15のマップが用意されている…らしい



▲すべてを選ぶと、いよいよ〝戦闘開始〟だ。さあ、ブルームーン首都をめざせ！

ユニットの生産とは……？

ゲームが始まっても、最初は兵器が何もない。まずは兵器を作ってやらなきゃいけないんだ。これが「ユニットを生産する」ってこと。ユニットってゆーのは部隊のことだと考えればＯＫさ。最初は軍事費も少ないし、たいしたユニットは作れないけど、それは敵も同じ。しっかり作戦を立てて、敵軍に差をつけようゼイ。ただし、なのだ。どこでも生産ができると思ったら大マチガイ！　生産ができる場所とゆーのは限られてるんだ。『ファミ戦（ファミコンウォーズのことだよ)』では、自国領の工場、港、空港、それに首都。『大戦略』では、自国の首都から５ヘックス以内の都市と空港、首都、首都に隣接したヘックスだ。ただし、荒れ地・山・川なんかでは生産はできない。それから、場所によって生産できるユニットが決まってるのは、どっちのゲームも同じ。例えば航空ユニットは、空港でしかできないとかね。それから『大戦略』では、ユニットの相場があって、価格がターンごとに変化（基本価格の90～200％）するんだぜ。



移動　目的地を決定したら、進軍開始だ。さあ、進め!!

戦闘　WSLGは陣取りゲーム。戦闘で領土を増やせ！

占領　都市等を占領すれば軍事費UP。それで次の生産を。

生産　まずはユニットを作らなきゃ、何も始まらないのだ。

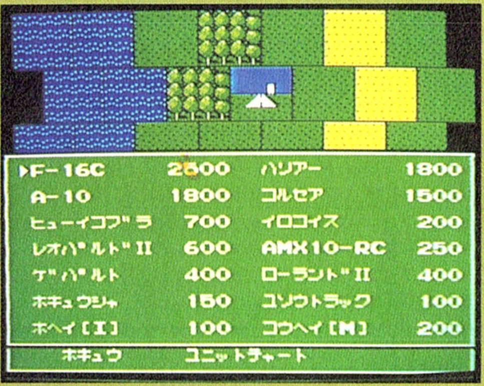


▶大戦略にもデモはある。動かないけど…

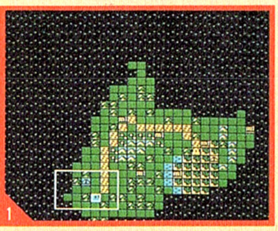


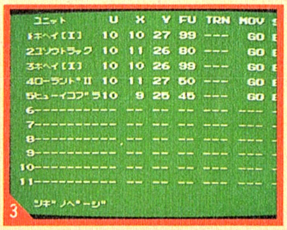
▶"COMちゃん思考中の図"なのである。敵司令官の「うーん、うーん」と苦悩する後ろ姿が、かぁいいんだよね。ときどきボカもやるんだけど…

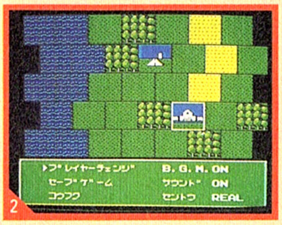
大戦略の場合

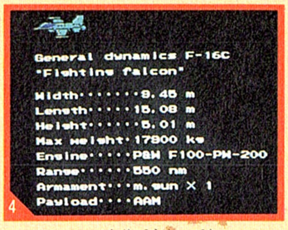


◀大戦略も生産は首都近辺だけで、占領した場所ではできない。だから、大きなマップで戦線が拡大すると、ユニットの移動が大変。移動時間を考えて作戦を立てる必要があるんだね。補給線をしっかりと確保しないと、ガス欠・弾切れで泣くことになるしね。









①Bボタンで全体マップが見られるぞ。
②サブコマンドも、なかなか充実しているぞ。
③ユニットチャートで部隊の状態が確認できる。
④OP後のデモで、各兵器のデータを教えてくれるんだ。

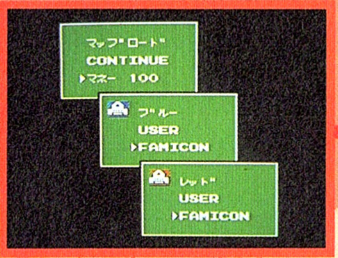
このゲームの最大の特徴は、現実にある兵器が登場することだろうね。それぞれの兵器は後で紹介するけど、現代兵器の魅力をタップリと味わうことができるんだ。

大戦略もブルーとレッドの２カ国の争い。もちろん２人プレイもＯＫだ。国名の変更ができるので、自分の名前をいれたり、好きな国名をいれたり、いろいろ遊べるぞ。大戦略の軍事予算（ユニットを生産するにはとーぜん金がいる）は占領した都市の数によって決定されるんだけど、この１都市につきいくら収入があるかを自由に設定（と言っても、50～100の間でだけど)できる。つまり初級者は多く、上級者は少なく設定すればいいワケだね。

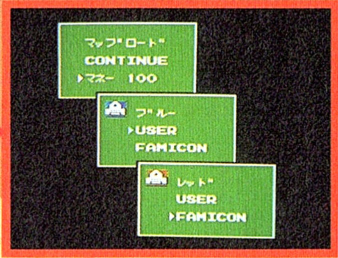
戦場マップはなんと30種類！　これだけあれば、タップリ遊べるね。地形は首都・都市・空港・道路・平地・荒れ地・砂漠・森林・山岳・河川・海の11種類。それぞれの地形効果が異なるのはファミ戦と同じだ。

コマンドは移動・戦闘・乗車・降車・生産・補給・全補給・カーソルホーム・ユニットチャート・終了とメインコマンドが10種類。さらに降伏・プレイヤーチェンジ・セーブなど、サブコマンドが６種類あるんだ。すべてのコマンドを、フルに活用しないと、勝利は難しいぞ。

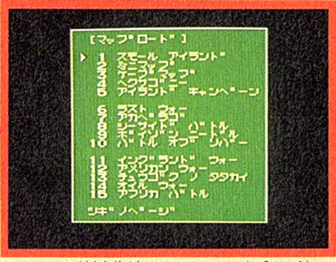
パソコンで熱狂していた兄貴の気持ちがよくわかる



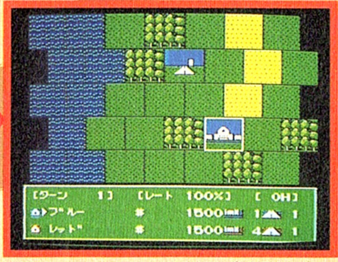
▲初期設定画面。軍事予算は多い方がいいから、マネーは100にしときましょ！



▲１人プレイ、２人プレイの他に、COMどおしの戦いを見ていることもできる



▲マップ選択画面。マップは30種類。後の15のマップの舞台は日本なんだぜ



▲で、ゲーム・スタートだ。大戦略はブルーが先攻。レート表示が新しい!?

ユニットの扱い方

ユニットの生産が終了したら、いよいよ進軍開始！　なんだけど、ここで注意を一つ。ファミ戦も大戦略も、敵味方の各ユニットの性能はまったく同じなのだ。つまり、大事なことは各ユニットの性能・特徴をしっかり覚え込むことなんだね。

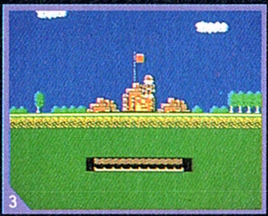
中国の兵法家孫子いわく「敵を知り、己を知れば百戦危うからず」。この言葉は、あらゆるSLGの基本なのだ。ファミ戦・大戦略でも、ユニットの特徴を知っていれば、どーゆー攻め方が有効かが自然に見えてくるってもんだ。これは攻められたときにも言えることで、どーゆー風に守るのが効果的かも分かるはずだね。

それから、弱いユニットの単独行動も、なるべくさけよう。いくら安いからって、ムダ死にさせるようじゃ、立派な指令官とは言えないからね。











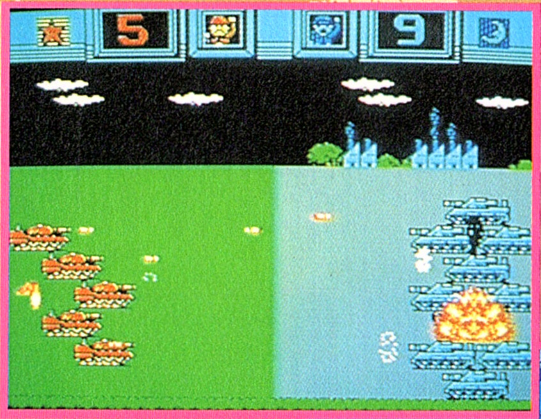
1. 占領ができるのは歩兵と工兵だけ。コイツらがいないと話にならない。
2. 都市へついたら占領を選ぶ。
3. ファミ戦は占領するのに数パターン必要、歩兵の人数で変わるんだ。
4. 色が変わって占領完了。次の都市へ向え。

ファミコンウォーズの場合

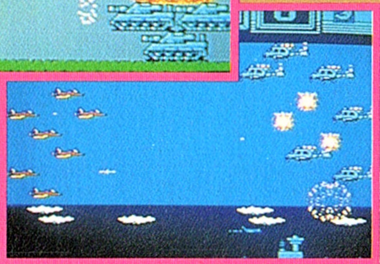
ド迫力の戦闘シーンが、カ・イ・カ・ン

で、ユニットと攻撃のお話なのだ。ユニットの種類は地上ユニット10種、航空ユニット4種、船舶ユニット2種の計16種類。それぞれの特徴は右を見てもらうことにして、ここでは戦闘についてのお話。

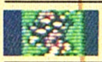
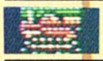
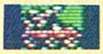
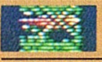
攻撃には直接攻撃と間接攻撃の2種類がある。直接攻撃は射程1のユニットが行なう。となりにいる敵と直接撃ちあう方法だ。ほとんどのユニットはこの方法を取る。間接攻撃は自走砲・対空ミサイル・戦艦の攻撃法で、自ユニットに被害を受けずに離れた敵を攻撃できるありがた〜い攻撃法。ただし、射程以内にいる敵に攻撃することは不可能(すぐとなりの敵も攻撃できない)なので注意が必要。で、この戦闘シーンがなかなかド迫力なのだよ。おたがいに撃ち合うんだけど、戦車Aや自走砲Aの砲撃は特にスゴイぞ。なんかムシャクシャしたことがあっても、一発で気分そーかいになっちゃうくらいスゴイからね。が、いい気になってガス欠や弾切れにならないよーに。



◀戦闘シーンはかなりの迫力だ。上にいる司令官も応援してくれるし（全滅すると泣き出すんだぜ）、なかなか盛り上がるシーンではある。ユニットのいる場所によって背景が変わるとこにも注意してくれ。芸がコマカいぜ



▶もちろん、空中戦だって大迫力。ハデな爆発は見ていて気持ちがいい（もちろん敵の爆発だぞ）もんだ。それにしてもブルームーンの司令官にはチョビひげがあるみたいだし、戦車の形はド……。うーん、ファミ戦は、けっこうアブナいゲームなのかもしれない…

	歩兵	山・川など車両が進入できない地形にも進入可。都市・空港・港・基地を占領できる。武器はマシンガン。
	戦闘工兵	ミサイル装備の重歩兵部隊。都市・空港・港を占領できる。山・川などにも進入可。足が遅いのが欠点。
	戦車A	移動力・破壊力ともに地上ユニットでは最高。価格は高いが、それだけの働きはしてくれる。
	戦車B	価格はAの約4割と安い。いわゆる量産タイプの戦車。ゲーム序盤での主力陸戦兵器になる。
	装甲輸送車	足の遅い歩兵・工兵を1部隊乗車させて、輸送ができる。広いマップの必需品。価格もお手ごろだ。
	自走砲A	3〜5の長射程をほこる強力榴弾砲が魅力。価格と足が遅いことが欠点だけど、守りの要になるぞ。
	自走砲B	射程は2〜3と少し短いが、価格が安く量産に向く。もっとも3回しか攻撃できないのがネックではあるが。
	対空ミサイル	航空ユニットに絶大な効果を発揮する。射程は3〜5。空港のあるマップでは、守りにぜひ加えたい。
	高射砲	射程1の対空防衛兵器。対空ミサイルで撃ちもらした航空ユニットの始末をまかせればいいだろう。
	補給車	前線部隊に燃料と弾薬の補給を行なう。武器は搭載してないので、まちがっても戦闘にまきこまれないこと！
	戦闘機A	対空戦闘のエース。価格は高いが、それだけの働きはする。輸送ヘリと爆撃機を狙え!!
	戦闘機B	小型の戦闘機。価格はAの約7割。ちょっとガマンして、Aを生産した方がいいんじゃないかな？
	爆撃機	地上ユニットに対する破壊力は最高。ただ戦闘機にはカラキシなので、出動のときは護衛の戦闘機をつけたい。
	輸送ヘリコプター	あらゆる地形を越え、歩兵・工兵を1部隊輸送できる。山や川が多いマップでは、とっても便利なのだ。
	戦艦	3〜5の長射程と大きな破壊力をいかし、基地の近くの港で砲台として使う手も。もちろん海上では最強。
	揚陸艦	戦車・自走砲・輸送車・歩兵など、地上部隊を2部隊まで同時輸送できる。



作戦は戦略と戦術

作戦を成功させるために重要なのが戦略と戦術だ。戦略は作戦の全体的な推進、戦術は1つの戦闘におけるユニットの使用法と考えればいいと思う。

えっ、ムズかしそうだって？ そんなことないよ。前にも書いたことだけど、要はユニットの性能をカンペキに把握することと、マップ（地形効果）をしっかり読むこと。この2つさえできれば、何をすればいいかが見えてくる。それにキミの〝野生のカン〟をプラスすれば、十二分に戦えるはずだ。注意しなきゃいけないのはムリやムボウはダメッてことだけど、こんなことは「シミュレーションゲーム入門講座」を読んでるキミには、当り前のことだよね。くわしく知りたいキミは、バックナンバーをひっぱり出してくれ。タイレル辻が、ていねいに分かりやすく解説してくれてるぞ（CMでした）。



▲なかなか美しいグラフィックである。勝利の美酒に酔いながら見たいものである

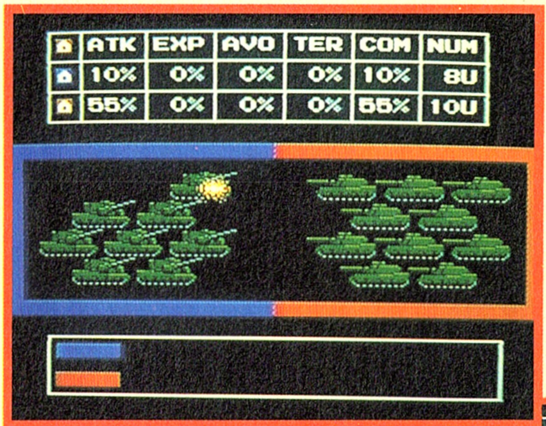
は　に強いが　苦手なんて特徴がある。
を使うのは難しいし、弱い　を都市まで　し　センリョウ　するのは
もっと難しい。　が欲しいけど　G-21107　が足りない　明日は　か　か

大戦略の場合

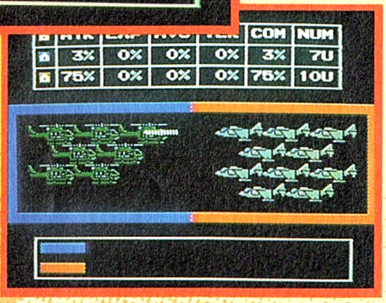
兄貴譲りのハデな戦闘シーン！

この大戦略はパソコンの人気ＳＬＧの移植版なんだよね。パソコン版でも話題になったあのハデな戦闘シーンももちろん、このファミコン版でも再現されてるからね。それも現代兵器が戦うんだから、見ているとゾクゾクしてきちゃうよな。で、各兵器の説明は、下にまとめといたからね。

さて、戦闘だ。基本的にはファミ戦と同じと思っても、まちがってはいない。直接攻撃と間接攻撃があるのも同じだしね。ファミ戦と一番ちがうところは、各ユニットに熟練度（ＥＸＰ）とゆーパラメータがあるってことだ。戦闘で敵を破壊すると少しづつ経験値が増えて一定の値になると、ユニットがレベルアップするんだ。レベルはＥ～エース（Ａの上なのだ）までの6段階。とーぜんのごとくレベルが上がれば、攻撃率（ＡＴＫ＝攻撃中の武器の命中率）や攻撃回避率（ＡＶＯ）もアップしていくワケだ。このＲＰＧ風のレベルアップがパソコン版でも好評で、〝エース部隊作り競争〟なんてのがユーザー間でハヤったこともあったんだよ。そうそう、これらの値は画面にも表示されるんで、戦闘のときはとっても参考になるんだ。上記のほかにも、地形効果防御率（ＴＥＲ＝50％なら敵の攻撃率が半分になる）と、攻撃成功率（ＣＯＭ＝すべての数値の総合評価）が表示されるからね。うまく使って、バッチリ戦いぬこーぜ!!



◀戦闘は、交互に撃ち合うって行なう。これはゲパルト対レオパルド。上部のデータを見れば有利不利が一目了然だね。もっとも、不利だからって逃げ出すことはできないんだけどね…。下部の棒グラフは熟練度を表してるんだ



▶これはイロコイス対ハリアーだけど、輸送ヘリと戦闘機じゃ勝負は目に見えてるよな。空中戦ではＦ―16Ｃやハリアーの天下だからね。戦闘機と対等以上に戦えるのは、同じ戦闘機か、ローランド2ぐらいなんだ。戦闘機同士の空戦は被害がバカにならないので、ローランドを使うようにしたいね

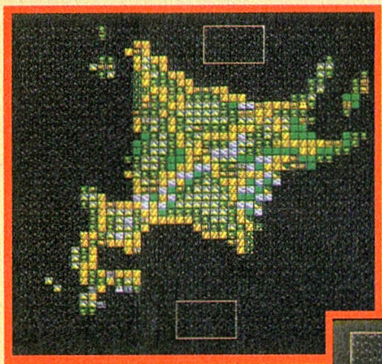
F-16C	戦闘機だけど値段が高い！ 対航空機戦ではかなりの威力を発揮する。けど、高い!! なかなか生産できない！
ハリアー	戦闘能力はF-16とほぼ互角。価格安い。空港以外でも補給車で補給ができる。戦闘機生産するなら、こっち!!
A-10	対地攻撃機。地上部隊には絶大な威力を持つが、対空戦の能力は皆無に等しい。戦闘機の護衛が不可欠。
コルセア	対地攻撃機。空戦はA-10よりちょっと得意。爆弾搭載能力はA-10の半分。価格はたいして変わらない。さて…。
ヒューイコブラ	戦闘ヘリ。対地攻撃能力は攻撃機に勝るとも劣らない。価格も手ごろだし、序盤戦のエースになれる。
イロコイス	輸送ヘリ。歩兵・工兵を1ユニット搭載し空輸する。武装は貧弱なので、戦闘はしない方がブナン。
レオパルド2	西ドイツがほこる戦車である。陸戦の王者であるが、爆撃にはメッポウ弱いのがタマにきず。
AMX-10	装甲車。火力はたいしたことないんだけど、足の長さと渡河能力、低価格が魅力。
ゲパルト	対空戦車。航空機に対してはかなりの戦果を、地上部隊に対してもそこそこの戦果を期待できる便利屋。
ローランド2	対空ミサイル車両。地上部隊に対してはまったく対抗できないが、航空機に対しては大きな戦果を望める。
補給車	地上部隊・ヘリコプター・ハリアーに補給ができる。戦線が拡大すると大活躍するユニット。
輸送トラック	足の遅い歩兵・工兵1部隊を搭載して、輸送するユニット。戦闘能力はないが、使えるユニットである。
歩兵	首都・都市・空港を占領できるユニット。武装はマシンガンのみで、戦力としてはアテにできない。
工兵	首都・都市・空港を占領できるユニット。ミサイルで武装しているので、地上部隊とはけっこう戦える。

ここでマップの御紹介

WSLGの楽しみの半分は、そのマップにあると言ってもいいと思う。初級者から上級者まで、マップを選ぶことによって十分にゲームを楽しむことができるワケだ。そこで、ここでは大戦略とファミ戦のマップを紹介してしまおうと思う。と言ってもね、大戦略の30のマップを、すべて紹介するのはムリ。ここは代表的な5つのマップを紹介しとくね。

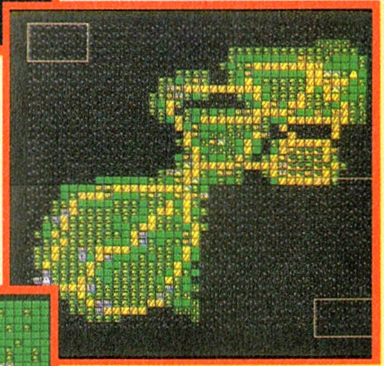
大戦略の場合

初級から上級まで楽しめる30のマップ！



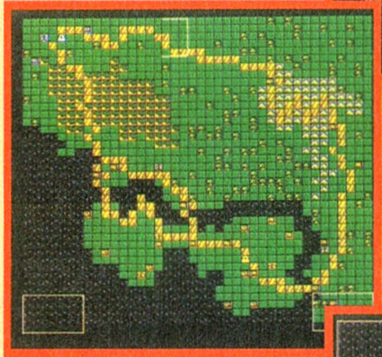
◀ホッカイドウバトル

名前のとおり北海道を舞台にしたマップ。北海道をメイッパイ使った広いマップだ。レッドの首都が北の方にあるのが、なかなかアブない…かな…。



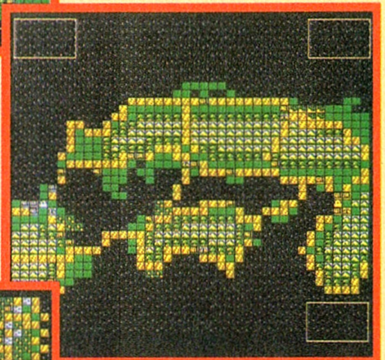
アイランドキャンペーン▶

これはパソコン版でもおなじみのマップだ。まあ、基本マップって言ってもいいんじゃないかな。島の中央部分で激戦が展開されることが多いんだ。



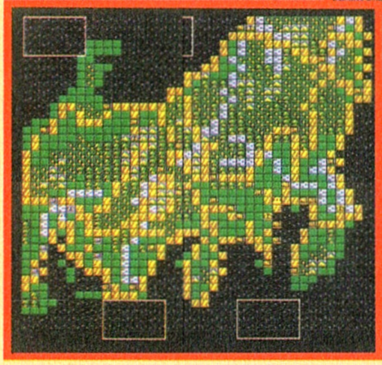
◀ラストウォー

うーん、広いワリには都市の数も少ないし、大変そうなマップだね。おそらく拡大した戦線の維持が重要なポイントになるんじゃないかな？



セトナイカイウォーズ▶

瀬戸内海ウォーズは博多VS大阪って感じだ。少ない空港をいかに効率よくおさえるかが、勝敗の分かれ目。空港に近いレッドが有利か!?



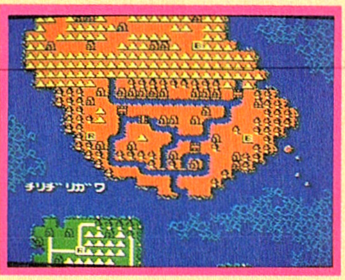
◀東京VSナゴヤ

関東から中部にかけてのマップ。思わず「巨人軍対金鯱軍」の対戦を思い出してしまう。エッ、金鯱軍を知らない？　どーせ、俺はちゅーねんだよ！



ファミコンウォーズの場合

ファミ戦は全マップ制覇をめざして戦う。15のマップを制覇すると……。



ファミコンウォーズには〝タマタマジマ〟〝キメンハントウ〟〝アララサンミャク〟〝チリジリガワ〟〝ノアカザントウ〟など、ユニークな名前のマップたちが15種類ほど用意されているんだ。もちろん、ただ名前がおもしろいだけなんてことはなくて、それぞれの地形もよくできてるんだゼイ。

初級者向けの「ワリアイと単純なマップ」から、中級者向けの「けっこう複雑だねマップ」まで、プレイヤーが自分のレベルにあわせて、マップの選択ができるようになってるんだね。ま、全体的に見ると、ムッチャクッチャにムズかしいマップってのはないみたいだね。じっくりと腰を落ちつけてチャレンジすれば、ずぇったいにだいじょーぶ、きっとクリアできるぞ。

それから、全15マップをすべて制覇すると、何か意外なことが起こるらしいんだよね。ファミ戦の最後のナゾ、これも楽しみなんだけどね（なんてマップのコーナーに〝最後のナゾ〟のことが書いてあるんだろーね？）

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

カセット／サン電子／7月下旬発売／¥5500

MITO-KOHMON II AROUND THE WORLD



水戸黄門II 世界漫遊記

元祖音声合成ROMの水戸黄門シリーズ第2弾の登場だ。泣く子も黙る世直し軍団・黄門様ご一行が、なんと今度は世界進出に繰り出したぞ。老人パワーのお茶の間アイドル黄門様、どんな活躍をしてくれるのかな……？

文／しんすけ



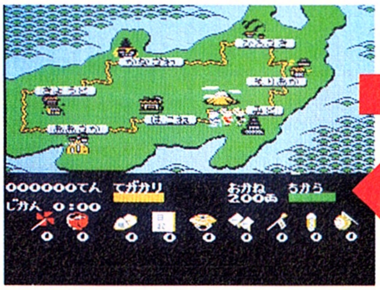
第2弾はパロディ版とシャレてみたのだ

ファミコンのスイッチをポンッと入れると、いきなしあの〝静まれ静まれ〜ぃ！　この紋どころが目にはいらぬか……〞の名文句。ムム〜、やっぱ出たなっていう感じだ。さすがにTVの超長寿番組だけあって、ファミコンでもただでは終らないのだ。前作では、日本の諸国をブリブリ漫遊して、悪事をたたき世直ししてきた黄門さんが、なんと今度は世界に進出してしまう。つまり今回は水戸黄門のパロディ版世界漫遊編ってことで、前作の悪人退治のみの内容じゃなく、世界各地の地理的事情を取り入れたバラエティ豊かなものなんだ。もちろん、助さん格さんも健在なり。今度はどんな事件が待ち受せてるのやら……。

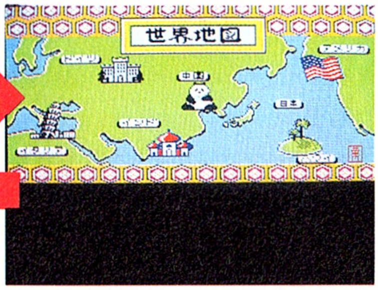
前作の犯人、安藤を追って世界を巡る！

今回は、前作のように真犯人を見つける推理要素がメインではない。真犯人ははなっからわかっていて、逃亡するそいつを追って世界各国を巡る設定だ。そこで気になる犯人はというと、実は前作の黒幕だった家老の安藤なのだ。あの安藤が、性懲りもなく今度は世界へ逃亡して悪事を働くってわけだ。ストーリー上では一応、続編なんだよね。だから基本操作や画面の見方もほとんど同じシステム。ただ、大きく違う点は、助さんと格さん二人で捜査を進める方法じゃなくて、ステージの最初に助さんか格さんのどちらかを選び、一人で捜査して事件を解決するってことなんだ。となれば当然、助さんでやる場合と格さんでやる場合では、捜査ポイントが違ってくる。まぁ、考えようによっては、このほうがすっきりまとまるのかもしれないけどね。

黄門様ご一行が漫遊する舞台は、世界6ヶ国。まずは船でアメリカへ渡ったところからスタートだ。そしてその土地土地での問題を解決しながら、ドイツ・イタリアと次から次へ逃亡する安藤を追って、最後にはハワイへたどり着くんだ。これがまたけっこうな長旅にもかかわらず、前作のように好きな場所から始められない。順番にクリアしていかなくちゃならないから、かなりシンドいのだ！



▶前作の全体マップだ。日本の諸国を世直ししてたころが懐かしいなぁ



◀ところ変わればマップも変わる。各国の特徴がひとめでわかるね

◐安藤って誰だぁ？

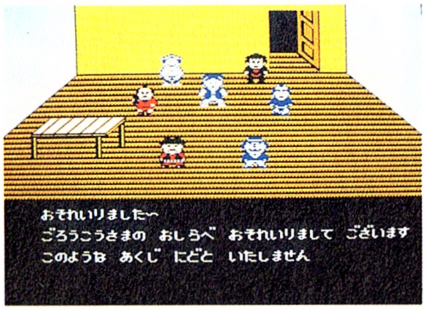
さっきから安藤がど〜したこ〜したっていってるけど、前の「水戸黄門」やってねぇからわからねえよぉ……という人のために、ちっと振り返ってみようね。前作のストーリーは、黄門様が悪事に悩まされている諸国を世直ししてるあいだに、ある黒幕の姿が浮び上がり、その犯人がなんと黄門様に仕えていた家老の安藤だった。で、今回の主犯も安藤なわけだ。



▲懐かしのワンシーン。ここは最終ステージ、黄門様の自宅・西山荘なのだ。諸国での情報をもとに、家老の安藤をこらしめる。灯台もと暗しだね

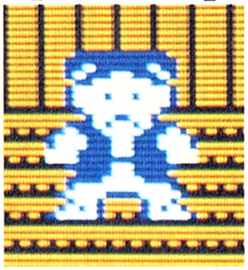
登場人物 お馴みのメンバーが再登場

今回の世界漫遊メンバーは５人。前作同様、黄門さまを中心に、助さん、格さんがメインとなって活躍するぞ。そして、その２人の活躍を援助してくれるのが、弥七に八兵衛。頼りになる２人なのだ。ただ、今回はお銀と又兵衛は不参加。



黄門さま一行が勢揃いする裁きのシーンだ。水戸黄門のハイライトシーンだね。ここでバッチリ決めようぜ

【黄門さま】



▲おなじみ御隠居様。いつもおいしいところにだけ顔を出す得な人

【格さん】



▲御隠居の右うで。パンチで敵を倒す

【助さん】



▲御隠居の左うで。スゴ腕の剣士だ

【弥　七】



▲身軽な動きで建物に忍び込む

【八兵衛】



▲情報収集はおまかせの八兵衛

アイテム&画面の見方 まずは画面の見方とアイテムを知ること

マイキャラの状態や、各アイテムの装備状況は、プレイ中、画面下の部分に表示されるんだ。マイキャラの生命力を表わすちからゲージと、捜査の進行状況を表わしたてがかりゲージには常に注意したい。それに、各アイテムは、早い時期に買い揃えておくと便利だ。また、弥七と八兵衛の変身（交代）アイテムは、敵をやっつけて手に入れるんだけど、たまにしか出現しないから有効に使うよう心がけよう。（猛獣を倒すと割と出やすいぜ）

◎得点
一応、得点は表示されるけど、さほど気にする必要はないかもしれない

◎てがかり
入手した事件の情報量を表す。満タンになったら黄門様のもとへ戻ろう

◎おかね
行く国ごとに、ドル、マルク…と単位が変化。ギャンブルはしすぎるな

◎ちから
このゲージが０になるとゲームオーバーだ。ゴハンを食べると回復

◎制限時間
時間以内（０時〜７時）に事件を解決しないと、捜査は打ち切りになるぞ



◎風車
弥七に変身するアイテムがこの風車

◎花
女が抱きついて来たときにこれを使おう

◎ハム
ちからが０になってもこれがあると回復

◎おわん
八兵衛に変身するときはこれを使おう

◎オノ
マイキャラの攻撃力がアップ!!

◎くつ
マイキャラの足が速くなる㊙アイテム

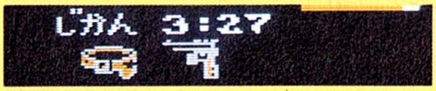
◎日記
コンティニューができるようになる

◎ふく
マイキャラがダメージを受けにくくなる

◎たいまつ
夜になってもOK。時間を延長できるぞ

証拠品をおさえろ!!

最後の裁きのシーンで重要となってくるのが証拠品だ。これが１つ欠けただけでも事件は解決しないぞ。また、中には事件とは関係のない品もあるから、裁きのシーンではよく吟味して使うこと。もし間違えると撃たれることも!?

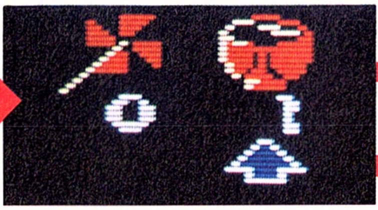


！変　身！

このゲームのポイントは人を使い分けること。助さんや格さんじゃ話してくれない重要な情報や、入れないお店、行けない所もしばしば。こんなときは弥七や八兵衛に交代して行くといい。三人三様、それぞれ持ち味があるから、それを生かした調査をすることだね。



弥七や八兵衛には、格さん・助さん、どちらでも交代可能だ



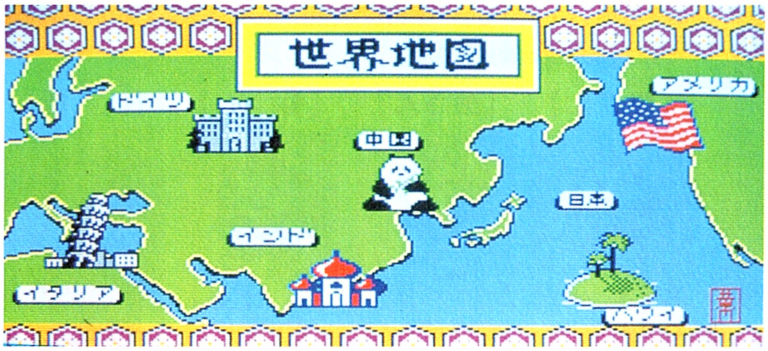
交代方法はSELECTを押し、弥七なら風車、八兵衛ならお椀を選択し、Ⓐで交代完了だ





もう一度同じ操作を繰り返せば元に戻れるよ

さあ、懲りない極悪人安藤を追って、世界へ飛び出そうぜ！





▲各ステージの最初にこの宝舟のシーンが現れる。ここで、これから行く国でおこっている出来事が、あらかじめわかるのだ

宝船に乗っていざ出陣

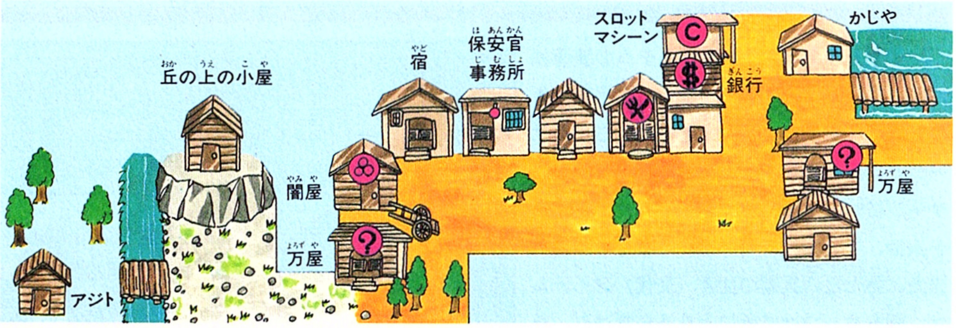
日本を旅立った黄門様ご一行は、宝船に乗って一路アメリカへ。今回は、かおりさんやお銀さんがいないので、男だけのサビしい旅なのだ。こんな大きな船をチャーターしたのに、5人だけなんてぜいたくだよな。まっ、長い長い旅だから、男だけでのんびり行くのもオツなもの。



AMERICA アメリカ

アメリカの西部では無法者のガンマンたちが悪事を働いてる

まず最初に行き着くところはアメリカの西部なのだ。西部のとある町に着いたご一行は、いつものパターン(？)で一般民家に泊めてもらうんだ。ウワサによるとこの町は、以前からバッファロー・ジャンゴ一味なる無法者に悩まされ続けているらしい。娘さんの話だと、一時はジャンゴもおとなしくしていたんだけど、最近になってまた暴れだしたというんだ。

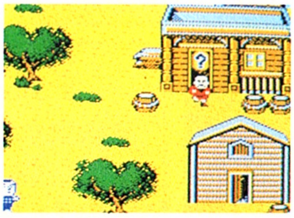


HOTEL(宿)



▲黄門様はこの宿で、助さんや格さん達の身を案じてるんだ。事件解決の手がかりを集めてここへ帰ろう

雑貨屋ⒶⒷ



▲ここは前作でいうよろず屋。ここでいろんなアイテムを買うことができるぞ。クツは絶対買っておこう

保安官事務所



▲この町の保安官。ジャンゴに襲われて傷を負ってしまったんだけど、どうも人に言えない秘密がありそう

銀行



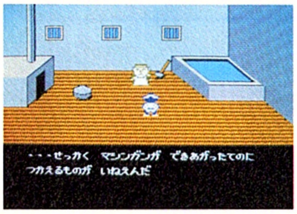
▲この銀行、何やらひどく怯えている。それに、大金を払ってジャンゴ退治の武器を作ったようだけど…

民家①



▲ここは、格さんで調査するときのポイントとなってくる。でも、ここは格さんで入っちゃダメ。八兵衛で行け

鍛治屋



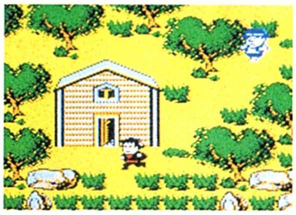
▲銀行に頼まれて武器を作ったものの、どうもその武器を使える人がいなくて困り果ててるらしいのだ

スロットマシーン



▲お金を増やしたいとき、八兵衛で遊びに行くといい。でも一回ごとに金額が高くなるからほどほどに！

アジト



▲アジトをこっそり覗いて見たら、なんと町を襲う計画を立てていた。それにこの男、なんか見覚えが……

丘の上の小屋



▲人質になってる子供を救うためにこの小屋へ来たけど、見なれない顔は入れてくれない。何か証明を見せろ

民家②



▲この家は助さんで捜査するときにポイントとなってくる家なんだ。中には女の人がいて…なんだかあわてるぞ



GERMANY ドイツ

ドラキュラ退治じゃ!



ドイツ人

◀まずはこいつに接触して話を聞かなくちゃ

吸血鬼



▶こいつは、痛めつけて鏡を見せてみると…

ドイツではドラキュラが村人を襲い、恐怖におとしいれているとのこと。こんな村人の危機を黄門さまが見逃すわけがないのだ。ここで絶対手に入れておきたいのが十字架。コレが最後にモノを言うぞ。ドラキュラ退治の必需品だね。



▶ドイツでの遊び場所(?)はこの株屋さん。株は難しいぞ!

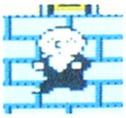


▶吸血鬼になってしまった村人たちが、次々と襲ってくるぞ



ITALY イタリア

美術品ドロを捜すのじゃ



通行人

◀この人に話しかければ何かてがかりが…

ミケランジェロ

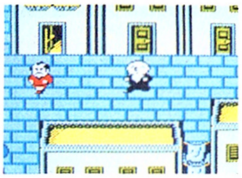


▶ミケランジェロに会ったら彫刻刀を見せる

安藤を追って黄門さま一行はイタリアまでやって来た。ここイタリアでは、ルネサンスという芸術運動の真っ際中。もしかして安藤なら美術品を使った悪事を考えているかも…。ここでは歴史上の超有名芸術家がぞくぞく登場するぞ。



▶大変だ! ダ・ビンチのモナリザが盗まれてしまった



▶これがイタリアの街。石畳みが敷かれた美しい街なのだ



INDIA インド

王子を救い出すのじゃ

黄門さま一行の旅も中盤を迎え、ヨーロッパからアジアへと場面が移された。ここはインド。サキヤ王国というところだ。この国に着くやいなや、また事件が…。この国の王子様が魔王によって宮殿から連れ去られてしまったのだ!



シッダールタ王子

◀将来はおシャカ様になるというエラ～イ人

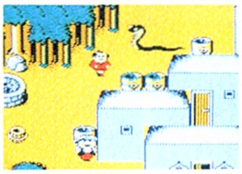
魔王



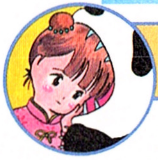
▶こいつが問題の魔王。神社の狛犬みたいだね



▶ここが王子の閉じ込められている洞窟の中。弥七で行こう



▶インドはコブラがウヨウヨいるから気をつけてねッ!



CHINA 中国

老師の敵をうつのじゃ

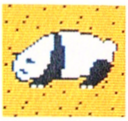
黄門さまたちがインドの次に訪ずれたところが、ここ中国のとある街。この街にも悪がはびこっていた。この街を悪漢チョウ一味から守って来た少林寺拳法の達人、チン老師が殺されてしまったのだ。老師の敵を討ち、平和を取り戻せ。



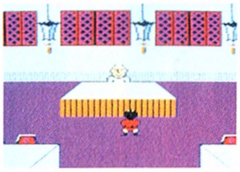
僧侶

◀話しかけてみれば何か手がかりになるかも

パンダ



▶さすが中国。街中にパンダがウロついてる



▶中華料理のお店。ここでギョーザを食べてパワーを回復



▶ここがあの有名な少林寺だ。右手に行けば武闘房もあるぞ



HAWAI ハワイ

大王を知らべるのじゃ

安藤を追いかけ、とうとうハワイまで来てしまった黄門様だったが、ここへ来てびっくり。悪事を働こうとしていた大王が追放され、あの安藤が新しいカメハメハ大王に即位したというのだ…。これは調べてみる必要があるかも…。

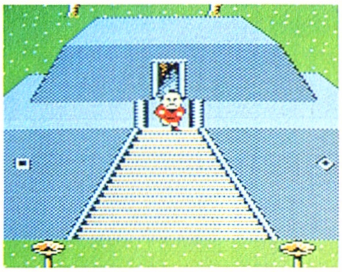


カメハメハ大王

▲カメハメハ大王の正体。それはこのゲームをクリアしたものだけが知るのだ



◀まさに南国の島ハワイ! なぜか観光客までいるのだ。スゲェー



◀ここが宮殿だ。中にいる大王は、本当にあの安藤なのだろうか…?

カセット／コナミ／8月上旬発売／未定

Mad City



マッド・シティ

アクションゲームといえば、なかなか定評のあるコナミだけど、今度の夏休みの終わり頃（ずいぶん先の話だなあ）発売されるこのマッドシティは、その集大成ともいえる大作アクションゲームなんだよ。うむ。

文／田尻智

大切な恋人アナベルをさらったゴードン！ 許さん。

Stage 1 湿地帯の奥



▲静かな湿地帯。しかし沼地にはなにが潜んでいるかわからないぞ。武器を持った敵を攻撃すれば、そいつの持ってたモノを奪い取ることができるのだーッ!!

クロコダイル・ダンディーという映画を知っていますか。オーストラリアの未開の地からアメリカの大都会へ渡る。自由奔放な男の物語なんですけどもね。どーも、その映画の主人公と、このゲームの主人公のイメージがダブルんです。マッドシティ（狂った都市）といっておきながらも、ゲームはド田舎の森林から始まって、進んでいくに従ってだんだんと都会に入ってくあたり、そして主人公ビリーの帽子をかぶった風貌は、まさにクロコダイルだといえましょう。野生味溢れる男を操作するのは、気持ちのいいもので、特にムチを振り回すときの快感は筆舌に尽くしがたいものがありますよ。

マッド・シティストーリー



▶こんなに悪いヤツは見たことがないゼッ！

退役軍人ではあるが、かつてベトナムで勇敢に戦い数々の勲章を受けた主人公ビリー。今は、少年時代を過ごしたニューオリンズに帰って静かに暮らしてたが、ある日恋人アナベルがさらわれてしまった……。



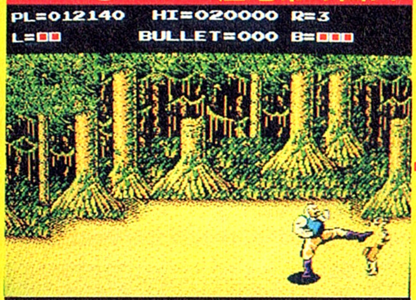
▲あまりにヒドいゴードンの仕打ちに、ボー然となる我らのビリー

Stage 2 湿地帯のド真中



▲いきなりまったくタイプの違うゲームになったけど、驚かないでくれ。ガンステージだ。アイテムを撃つと敵を一気にやっつけたり、ライフが回復したりするぞ！

Stage 3 湿地帯の出口



▲第3ステージの終わりまでいくと、アナベルがいる。しかしすぐトラックで連れ去られる……

Stage 4 草原

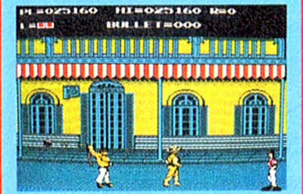


▲ようやく湿地帯を抜けた。これから目指すのはニューオリンズだ！ さあ走りだせッ！

アナベルを救うのは君だ！

遊び方：3つのゲームがひとつになった

A：アクションステージ



▲ビリーを操作して、キック＆パンチ！ ダブルドラゴンの要領で……

B：ガンステージ



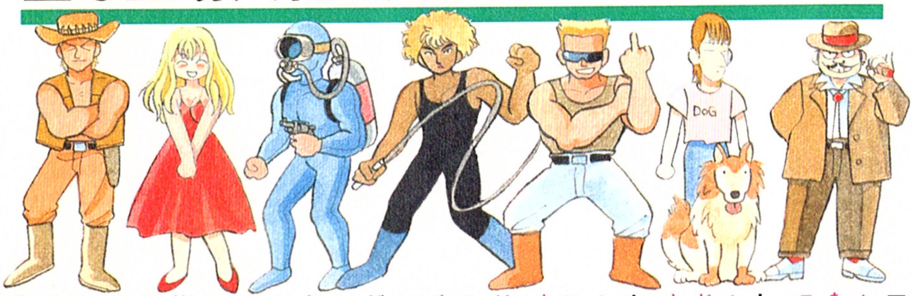
▲照準を合わせて、ギャングをひとり残らず撃ち殺してしまえーッ！

C：カーレースステージ



▲制限時間内にゴールまで進もう。空からヘリや飛行機の攻撃もあるぞ

主な登場人物を見よ！



ロバート・ゴードン
▲悪の元締め。防弾チョッキを着ている。またアイアンクロー攻撃をしてくることも

トム・オガワ
▲ノッポのためみんなからいじめられ、犬だけが友達。犬とムチを使って攻撃してくる

カルロス・オルスン
▲強いが、少年の頃足をくじいた思い出があり、ジャンプキックだけができない

サウザンド・バード
▲女装趣味の持ち主で女に生まれればよかったといつも思っている。ムチを振って攻撃

ダイバーマン
▲沼池から突然出現する陰険なヤツ。よろいや銃を持っていたりもする

アナベル・ルーナ
▲ニューオリンズにある大会社の社長の娘。町一番の美人で、ビリーの恋人でもある

ビリー・ウエスト
▲ベトナム戦争の勇士だったが、帰国後人々の冷たい目と非難に会い、田舎へこもる

Stage 5 郊外



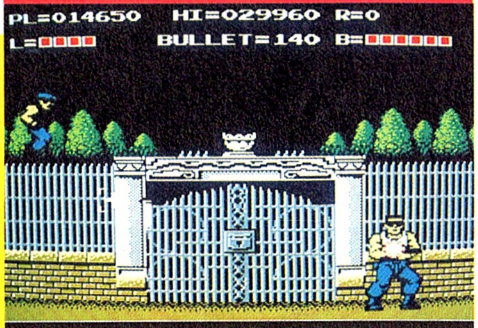
▲ニューオリンズが近づいてきた！ 空から襲ってくるヘリは手榴弾で粉砕してしまえ！

Stage 6 バーボンストリート



▲ニューオリンズの街の中までやってきた。ここでムチを手に入れると、後が楽になるんだが……

Stage 7 屋敷前



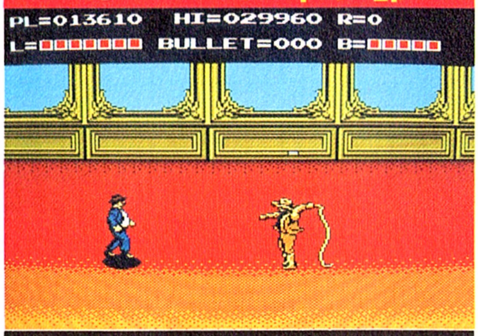
▲屋敷を目前にしてのガンステージだ。ここはゲーム中一番難しいステージで、たいていは最後のボス・シュワルズ・ネガーと戦ってるうちに弾が切れちゃうんだ

Stage 8 屋敷の庭



▲庭先まできた！ 人間はオロカ犬までが襲ってくる怖いところだ

Stage 9 ゴードン邸



▲ついにゴードン邸に潜入した！ 憎きゴードンとの一騎撃ちが始まる！ 相手は拳銃を持っているから気をつけよう。一刻も早くアナベルを救い出すんだッ！

君は闘う勇気をもっているか

カセット／新正工業・バンダイ／8月中旬発売予定／¥5800／2M+64KRAM

FIGHTER RAHMEN-MAN



闘将!!拉麺男 炸裂 超人一〇二芸

どーせバンダイお得意のアニメキャラゲームか、なんて思ったら大間違い。新機軸のシステムを使った、なかなかのアクションアドベンチャーに仕上がっているのだ。ファンの人も、そうでない人も注目してほしい。

文／CB成沢

怪事件の謎を解き、甦えった3悪人を退治せよ!

少林寺から姿を消した6人の拳法の達人。そして地禁門から逃げ出した金龍、白龍、黒龍の3悪人。これらの謎を解き中国に平和な治安を取り戻すことがラーメンマンの使命だ。そのためには各地に散りばめられた謎を解き、敵を倒し進まなくてはならない。

ゲームの基本システムは、会話やアイテム探しのアドベンチャー（これが新機軸なのだ）と戦闘のアクションとに分かれているのだ。



ラーメンマン

◀この世に泣く人現れる時、さっそうと登場するヒーロー、ラーメンマン！ 超人拳を極めた中国の偉大なる達人だ!!



▲まずは陳老師（座っている人物）の話を聞くところからはじまる。ラーメンマンに使命を与えるのだ

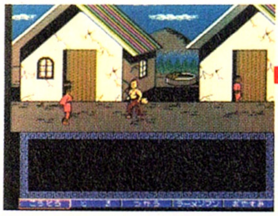


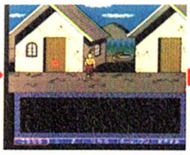
▲そして、立っている火天老師から6人の達人の話を聞く。いよいよラーメンマンの旅がはじまるぞっ！

基本システムはアドベンチャーとアクションの2本立て

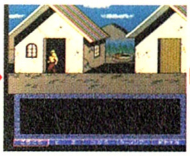
アドベンチャーモード

アドベンチャーと言っても静止画タイプではない。画面内のラーメンマンとカーソルを動かして行われるものなのだ。ちょっと手間がかかるものだけど、システムが新しいのでなかなかアキさせない作りだ。

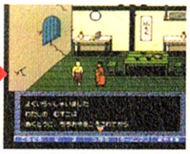




▲カーソルを扉の前へ動かしてⒶボタンを押す



▲ラーメンマンは家の中へ入っていった



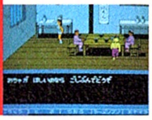
▲家の中だ。"こうどう"だけでこれだけできるぞ

こうどう　会話、移動、調べるなどをする。



◀ほとんど万能のコマンドだ

とる　画面内の取りたいアイテムを取る。



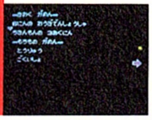
◀取れるものだけ取りましょ

つかう　選んだアイテムを使う。



◀選ぶときはラーメンマンで！

ラーメンマン　ラーメンマンの情報を見る。



◀これも重要なコマンドなのだ

おやすみ　パスワードを教えてくれる。



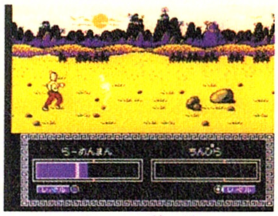
◀メッセージがかっこいい

バトルモード

闘うべき相手と出会うと、バトルモードに突入する。左右にラーメンマンを動かし、パンチやキックで攻撃するのだ。また、セレクトボタンを押すと、必殺技の超人一〇二芸を使うこともできるのだ。



▲戦闘開始！ うまく攻撃しよう



▲パンチが決まって敵を倒した！

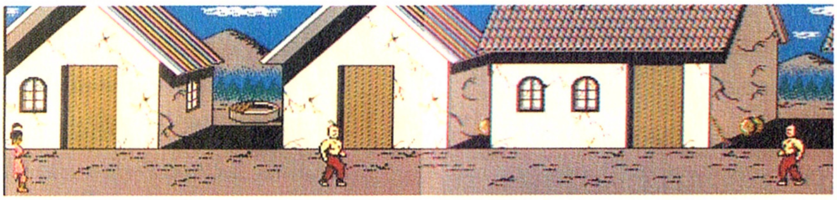
回必殺技！超人一〇二芸回



戦闘中、セレクトボタンを押すとスタート時に陳老師からもらった闘龍極意書の巻き物が開き、中に記されている超人一〇二芸の必殺技が使えるのだ。最初は命奪崩壊拳が使用可能。

いくつにも連なるマップを歩き回り、謎を追え！

右はマップの1例なんだけど、このような2画面の小さなマップが上下左右にいくつも連続して全体を構成している。これらの場所にいる人々と会話したり、戦ったりしてゲームは進んでいくのだ。



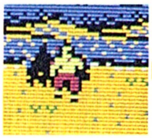
◀こんなマップが続いている。"こうどう"コマンドで、じっくりと調べてみよう



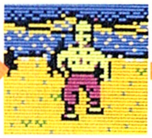
▶これは修業寺の門の前。ここからすべての物語がはじまるのだ！ まずは人々から情報集め

ラーメンマンの3変化

このゲームの面白いところは、ラーメンマンが移動している時、画面の手前にいるか、奥にいるかによってラーメンマンの大きさが変わってくること。奥行きを表現している！



▲いちばん奥のとき。動きものうい



▲中間のラーメンマン。等身がヘン

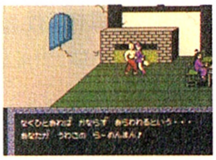


▲これがノーマル。マトモ、である

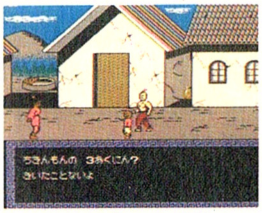
色々な場所が出てくる。会話を中心に捜査していこう

修徳村

スタート後、ラーメンマンが最初に来るのはこの村だ。人が多く、活気にあふれたところなので、色々話を聞いてみよう。また、家の扉を「こうどう」してみると中に入ることができる。ここでも話しをすることが大切だ。



▲真実と正義のヒーロー、ラーメンマン。有名人なんだな



▲さすがに子どもは事件のことを知らないらしい



▲洛陽に何か秘密があるにちがいないっ！



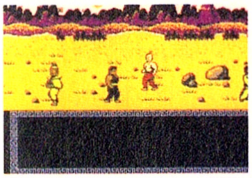
▲こういうノー天気なキャラもいたりする

平野

ゴロゴロと転がっている大小の石。不毛の平野だが人々の行き来は多い。やっぱり会話することは重要な基本だね。また、ここはさまざまな場所をつなぐところになっている。東西南北色々なところへ行ってみることも必要なのだ。



▲怪しげな新興宗教を広めようとしているのか……。



▲それにしてもいろんな人々がいるもんだ



▲果たしてこのメッセージは役に立つか!?

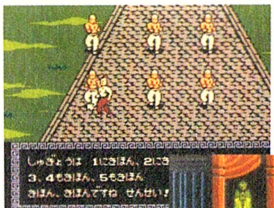


▲行ってみたい気もするけど、なんとなく怖い

少林寺

多くの僧たちが拳法の修行にいそしんでいる場所だ。ここでもやっぱり会話をしてみましょ。色んな話を聞くことができるぞっ。

最も奥の建物の中には師がいる。事件のことを聞いてみよう。



▲何ごとも基本がなくてはね



▶少林寺を治める老師。聞いてみよっ！

万病洞

万病洞というからには、何か薬に関係したところのようだが…。いきなりここへ来ても扉にカギがかかっていて、中へ入ることはできない。扉の横の老人に話を聞いてみても、「酒持ってこい」としか言わないのだ。



▲端にいる老人と会ってみよう

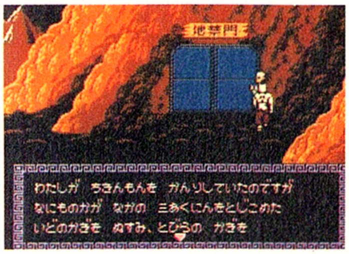


▶ただの酔っぱらいなのかな？

地禁門

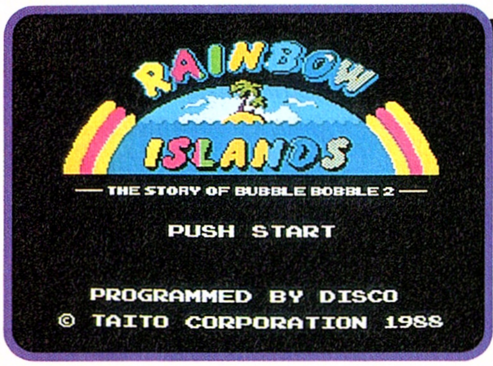
事件のひとつ、3悪人はここに捕われていたのだ。だが、警備の僧の話によると、何者かが、扉を開け、3悪人を開放してしまったのだという。

ここもやはり扉にカギがかかっている。中にはいったい何があるのだろう？ 事件解決の大きな手がかりとなりそうなところだ！



▶カギのありかは？ 誰が3悪人を逃がしたのか？ 謎が謎を呼ぶぜ

カセット／タイトー／7月26日発売／¥5500
RAINBOW ISLAND



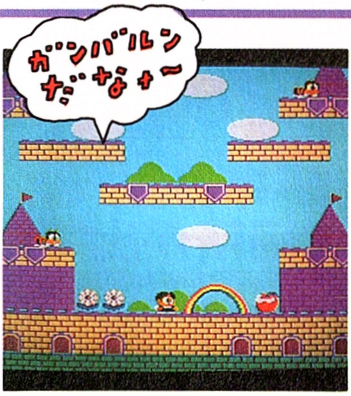
レインボーアイランド

バブルボブルで、人間の姿に戻った主人公が、このレインボーアイランドで大活躍。もともとアーケード版として登場したんだけど、今回FC用に作り直された。アーケード版をやり込んだ人も新鮮な気分で遊べるヨ！

文／スッシー保坂

ダイヤモンドロッドを手に入れろ!

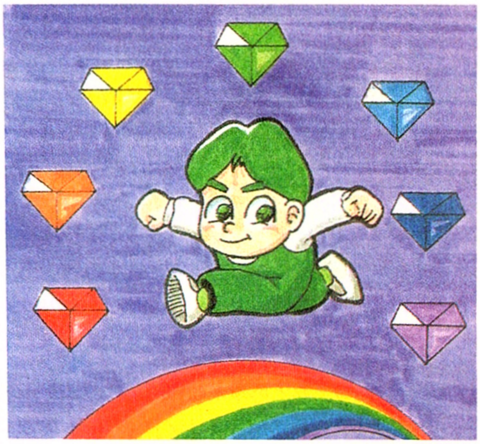
このゲームの主人公、バビー（バブルン）とボビー（ボブルン）は、『虹の魔法』が使える。ある日、2人は舟乗りから、どんな願いも叶えてくれる魔法のダイヤモンドロッドの話しを聞いた。冒険心旺盛な2人は、すぐにダイヤモンドロッドを探すため旅に出たのだった。ある島に2人が着いたとき、1人の女の子が助けを求めてきた。暗黒大魔王の手下にさらわれた村人たちを助けてほしいというのだ。そこで2人はさっそく島の探険を始めた。が、魔王の手下にボビーまでが連れて行かれてしまう。さて、残されたバビーは……。



◀バビーが、ひたすら上へ登っていく縦スクロールのＡＧ。出てくる敵を倒し、アイテムに変えながら進むんだ。特に、ダイヤを取っておけばラスト近くでいいことがあるぞ

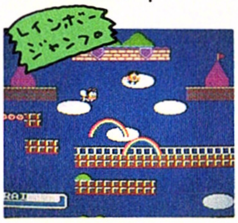
まず、基本パターンを修得しよう。

さぁ～て、1人になったバビーは虹の魔法を使って敵と戦うぞ。虹の魔法は、攻撃と移動に使えちゃう。1面は4ステージから成り、全画面数は、250画面以上にもなる。この長大なマップをクリアーするには、虹の魔法は不可欠ってもの。ということで、ここでは虹の使い方の基本パターンをしっかり覚えておいてほしいんだ。

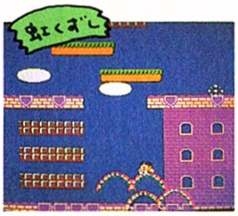




◀敵が近づいたら、虹を当ててヤッツケる



◀Aボタン押しっぱなしで、虹の上でもジャンプ



◀体ごと虹に体当たりすると、虹が崩れ落ちる

忘れちゃいけないんだなぁ～ アイテム25

出てくるアイテムは、フードアイテムと特殊アイテム合わせて60種類　中でも重要なのはタイヤたぞ　なにせ魔王と戦うためにはタイヤを集めなくちゃいけない　それから60種類のアイテムの中の特殊アイテム25種類も忘れちゃいけない　特殊アイテムの中には、タイヤを出しやすくするものもあるんだ　アイテムを出すには、サコキャラを倒すたけていい　でも、1ステージことに制限時間があるから、アイテムを取るのに夢中になると、下から水が攻めてくるぞ！

エネミーアイテム

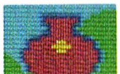
敵を倒していくと簡単に出てくるが、強力な効果はない

くつ

バビーの動くスピードがあがる

魔法のツボ㊥黄

虹のかかるスピードがあがるのだ

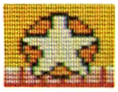
魔法のツボ㊥赤

一度に虹を2つかけることができる

スター㊥黄

上方向へ星のかけらを飛ばし敵を倒す

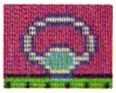
スター㊥赤

回りに星のかけらを飛し敵を倒す

ペンタグラム

バビーが1人増える、お得なアイテム

マジカルマント

バビーの体が点滅して、一定時間無敵

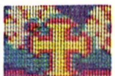
スターティアラ

上から星が降ってきて、敵が全滅する

マジカルリング

1回だけ、ダメージに耐えられる

クロス・サンダー

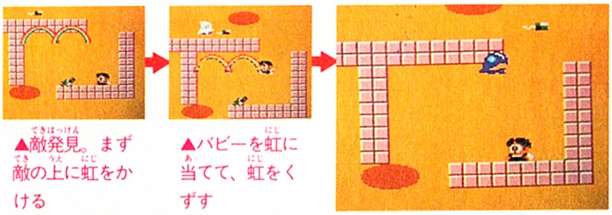
上から雷が落ちてきて、敵を倒す

クロス・オブ・ファイヤー

爆発して、画面にいる敵を全滅させる

これでバッチリ応用パターン

さぁ、虹の使い方の基本パターンと25種類の特殊アイテムを紹介したところで、今度はちょっと高度なテクニックを紹介しよう。これらのテクニックを覚えれば、特殊アイテムを出すのもたやすくなるし、得点だってかせげちゃう。今回紹介するのは5つのテクだけど、このほかにもまだあるぞ。でも、これだけ覚えておけば、ゲームクリアーも間近だぞ。

応用I レインボートラップ

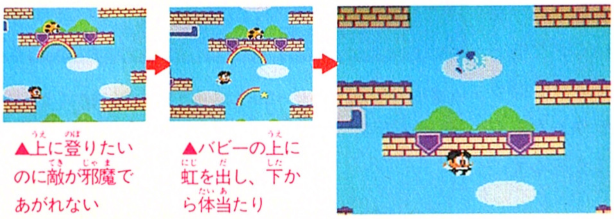


▲敵発見。まず敵の上に虹をかける

▲バビーを虹に当てて、虹をくずす

◀そう、くずした虹を敵に当てるだけなのだ

応用II オーバーアタック

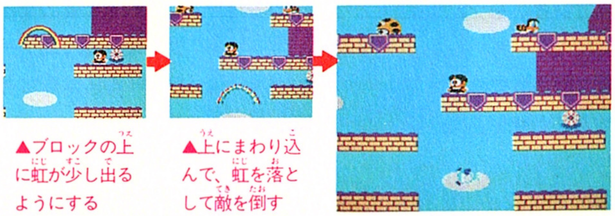


▲上に登りたいのに敵が邪魔であがれない

▲バビーの上に虹を出し、下から体当たり

◀虹は、上に向かってくずれるので、上の敵を倒せる

応用III ヘッドアタック

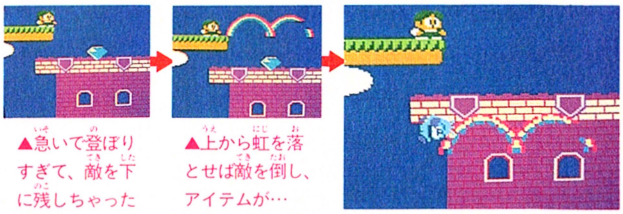


▲ブロックの上に虹が少し出るようにする

▲上にまわり込んで、虹を落として敵を倒す

◀ブロックの上にちょっと出た虹も落とせるぞ

応用IV いただきレインボー

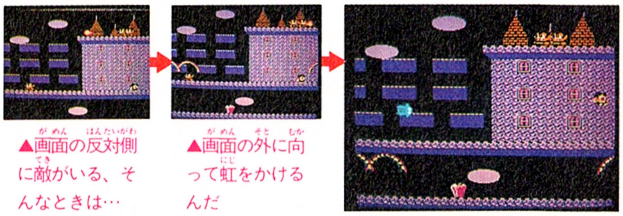


▲急いで登りすぎて、敵を下に残しちゃった

▲上から虹を落とせば敵を倒し、アイテムが…

◀上から虹を落とせば、アイテムはとれるぞ

応用V ワープレインボー



▲画面の反対側に敵がいる、そんなときは…

▲画面の外に向って虹をかけるんだ

◀すると…あれっ、画面の反対側の敵を倒しちゃった

ダイヤモンドを7つ集めると

それぞれの面で、ダイヤを7つ集めてボスキャラを倒すと、ワールドクリアデモが見れる。ここでは、ゲームクリアーに有力な情報かアイテムがもらえる。



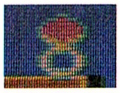
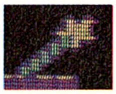
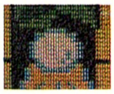
▲宝箱を選ぶと、2つの箱のうちどっちかを選ばなくちゃいけない

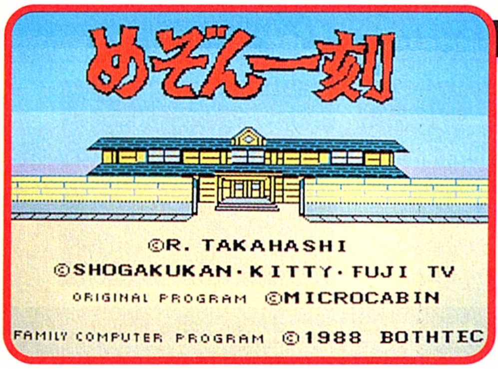
えっ!! エンディングじゃないの

エンディングだぁ! と思ったら大間違い。せっかくここまできたのに…。実は、本当のエンディングは、ビックダイヤを7つ集めないと見れないのサ!



▲残念でしたぁ~だ! 本当のエンディングは、隠れた第8面の後に…

アイテム	画面	効果
スターロッドⒶ(エー)		ジャンプするたびにスター(赤)の効果
ブック・オブ・ウイング		ジャンプボタンを連打すると空を飛べる
ドラッグ・オブ・レインボー		虹の玉がバビーの回りをまわり敵を倒す
ハイパーアイテム		ワールドクリアデモ画面のときに、入手可能
マジカルリング		1回だけ、ダメージに耐えられる
マジカルポット(黄)		ゲームオーバーまで虹の速度が早くなる
マジカルフェザー		バビーのまわりを妖精がまわり続ける
ミラクルアイテム		ゲームの展開を左右する、重要なアイテム
スターロッドⒷ(ビー)		虹をくずすたびに、スター(赤)の効果
ピーコック・フェザー		妖精がバビーの回りをまわり、敵を倒す
宝石		エネミーアイテムじゃない。点になるだけ
マジカルブック		ゲームオーバーまでブックの効果が続く
マジカルシューズ		ゲームオーバーまでくつの効果が続く
マジカルポット(赤)		ゲームオーバーまで連射できる
マジカル2UP(アップ)		バビーが一挙に2人ふえてしまう
水晶		見えないボスの姿が見えるようになる



めぞん一刻

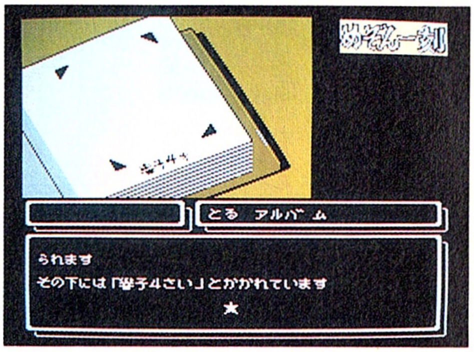
あの管理人の響子さんがほとんど完璧な姿で登場。しかも朱美さんや響子さんのアブナイシーンだってしっかり挿入されていて、めぞんファンには見逃せないるーみっく・ラブロマンス・はちゃめちゃアドベンチャーだ。

文／RYOII

思い出のフォトグラフはいずこに

主人公の五代裕作くんは、一浪の末大学にひっかかって現在大学3年生。住まいは時計坂にあるオンボロアパート一刻館。なぜこのオンボロアパートを出ないのかというと、若き未亡人の管理人、音無響子さんが大好きだから。響子さんも五代くんがまんざらではないみたい。だが、事はそう簡単に運ばない。というのは、もうおなじみ一刻館のおじゃまな面々、恋がたきの三鷹など妨害工作が2人の間に割り込んでくるからだ。

こんな懲りない面々の妨害を乗り越えて、めざすは響子さんが持っている秘密の写真。それはいったいどんな写真なのか？五代くんとしてはぜひとも見たい！そこで、ちょっかいかけてくる人々をうまいことよいしょしたり、物をあげてご機嫌とったりしながら『思い出のフォトグラフ』に迫っていくのであった。コマンド選択方式でスピーディーなグラフィック転換、原画に忠実なイラストがボクたちをラブコミックの中に誘ってくれるぞ。

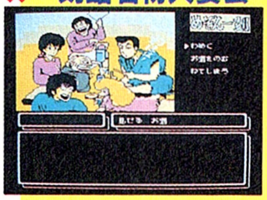


▲響子さんの部屋のテーブルにあったアルバムを開くと、1枚の写真が抜き取られていた。これが響子さんの思い出のフォトグラフ。いったいどんな写真なんだろうネ

まず一刻館ですることは……

スタートは一刻館の5号室、五代くんの部屋からだ。一刻館にはほかに4号室の得体のしれない四谷さん、6号室にセクシーな六本木朱美さん、1階1号室には一の瀬花江・賢太郎親子そして管理人さんが住んでいる。そして玄関に犬の惣一郎さん。一刻館のみ～んなが五代くんのアドベンチャーにかかわってくるんだ。そこでまず一刻館ですることは…。

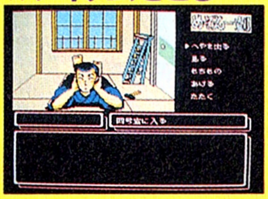
✖一刻館名物大宴会



一の瀬のおばさんはお酒が大好き。たくさんあげると大宴会が始まるんだ。一の瀬さんにはなによりの贈り物。



✖アイテムをとる



四谷さんはアイテムをたくさん持っている。とりあえずもらえるものはもらってしまおう。プレゼントも忘れずに。



✖ご機嫌とりを忘れずに



響子さんの部屋に入るには彼女のご機嫌をとらなきゃいけない。女の人が喜ぶようなことをして、心証を良くしよう。

✖電話が鳴っている



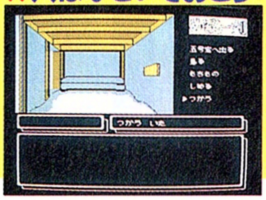
このゲームでは移動のたびに時間が経過する。時々管理人室の前の電話が鳴るのでとるようにしよう。黒板も見ようネ。

✖管理人室ですること



響子さんに部屋に入れてもらえたら、必ずしなければならないのが、何かを取ること。すると思わぬ展開が…。

✖穴はふさいでおこう



五代くんの押し入れには朱美さんの部屋を覗く穴がある。この穴をふさげば、朱美さんが喜ぶはずだ。残念ではあるが。





最初にいける場所はここ！

一刻館をぐるっとしたら、外出してみよう。最初に行けるところは、スーパー、スナック茶々丸、惣一郎のお墓、時計坂駅の５ヵ所。でも、電話でこずえちゃんに電話を入れるとすぐに七尾家にも行けるようになる。でも、電話はなるべく時計坂駅でしたほうがいいネ。一刻館などだとほかの人が聞いている可能性があるから。外出していろんな物を買ったりもらったりして、一刻館のみんなの機嫌を取るようにしよう。

うまいことゲームを進めていくと、やがて音無家への扉も開かれるはずだ。

◑スーパー

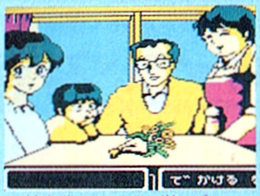
さすがスーパー。ここにはいろんな物が売られている。お買い得なのがインスタントラーメン。一刻館の住民にプレゼントするには安くて便利。それから、焼き鳥も酒１本の替わりになるのだ。それから、四谷さんに絶対にプレゼントしないといけないものもここで買える。



▲彼女の正体はラムちゃん？

◑七尾家

七尾家にいくと家族全員で歓迎してくれるんだ。しかも、お花をプレゼントしてくれる。ただ、みんなとしっかりお話ししないと、帰してくれない。そして、こずえちゃんの誘惑に乗ると……。

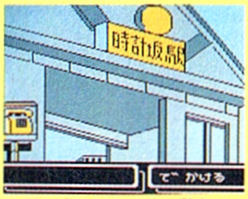


▲七尾家のみんなは話し好き。何度も話さないと帰れない



▲こずえちゃんの誘惑に乗ると意外なエンディングが待つ

◑時計坂駅



▲人に聞かれたくない電話はここからかけよう

ここで、五代くんの味方坂本がお金を貸してくれる。五代くんのばあちゃんも田舎からこの駅につくのだ。



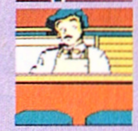


◑スナック茶々丸

茶々丸にはマスター、酒屋のおやじ、朱美さんがいる。酒屋のおやじがいなければ酒を、マスターだけならお金を貸してくれるぞ。







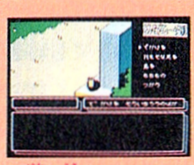
◑一刻館



▲屋根に上ってみよう

一刻館の玄関先。時間が経過すると郵便受けに手紙が入っていることがある。

◑惣一郎の墓



▲花を捧げておこうネ

ここは響子さんの夫、惣一郎さんのお墓。最初はここに来ても何もない。

◑お墓に響子さんがいる

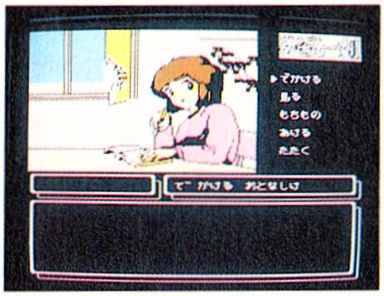
誰もいなかったお墓に響子さんが。亡き夫に何を話しかけているのか。さすがの五代くんもここでは何も話しかけることはできない。このシーンにたどりつけばもうエンディングは間近。ここだけは響子さんをそっとしてあげようね。



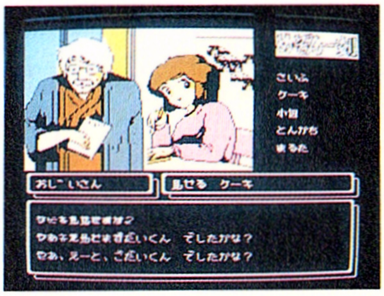
音無家には重大な秘密が!?

音無家へ行くには、管理人室へ郁子ちゃんが遊びにこないといけない。郁子ちゃんが響子さんに会いにくるのは、ゲームの後半なのですぐには音無家にはいくことはできない。

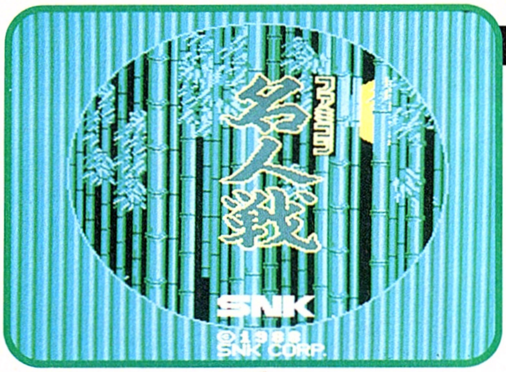
五代くんは郁子ちゃんの家庭教師。郁子ちゃんの部部でお勉強。でも、ここで響子さんに関する重要なモノを手にすることができる、何度か訪問して音無のじいさんに会おう。



◀机の上にあるアルバムを発見。ここから写真を取ることができる

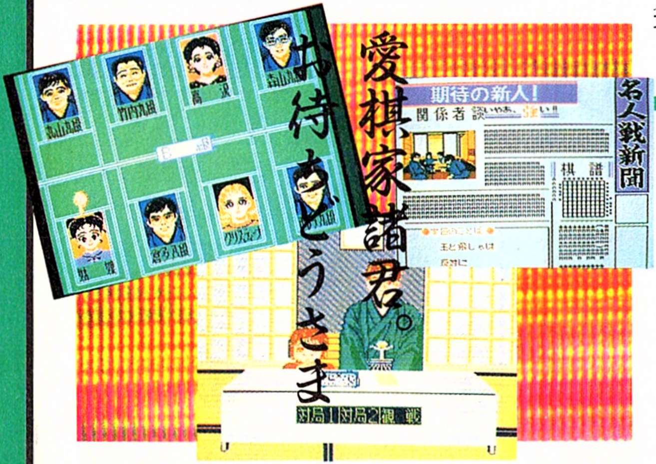


◀家庭教師をしていると、家庭教師代が手に入る。これは嬉しい



ファミコン名人戦

まったくの空想世界にひたれてしまうのはゲームの何よりのいいところ。でも現実じゃ1人では絶対にできないことを可能にしてしまうのもまた、ゲームのスゴイところなんだよ。たとえば将棋の対局。ね、そうでしょ。



文／編集部他のヤツにまかしちゃおけない律義なヒラ坊(日本将棋連盟公認初段・マジで)

ぼくは知っている将棋ファンの気持ち

“夜寝るときに天井の板目を眺めていると、将棋盤に見えてきてしまう”ボクは昔、そんな少年だった。中原名人も、確か同じようなことを何かの本に書いていたような気がする。

将棋ってやつは「考えるゲーム」の代表格なわけで、考えること自体がとてつもなく楽しい困った遊戯なんだ。

だから将棋を指したくてうずうずしてる人が、この世の中にゴマンといるんじゃなかろうか。

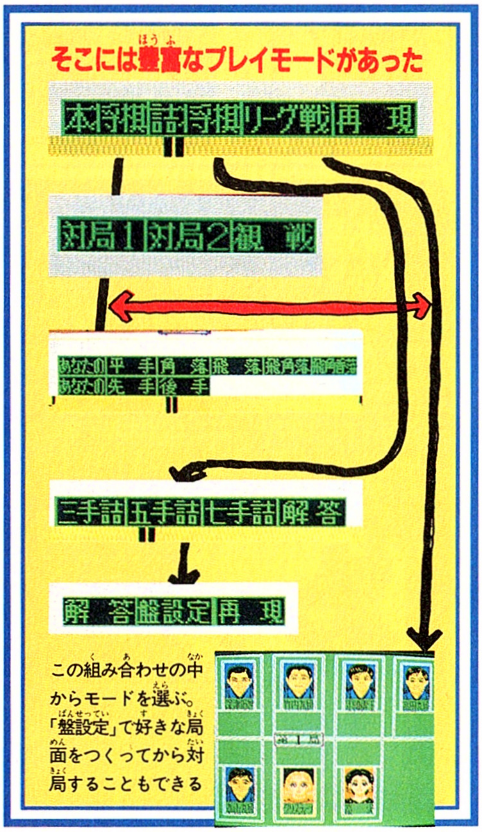
そんな人にこそ、この『名人戦』だ。コンピュータだからって馬鹿にするでもなく、頼り過ぎるでもなく、あなただけのゲームとのつき合い方を見つけてほしい。では本題に入ろう。

まずは実力拝見といきましょうか、ペンペン!!

将棋の相手というのは、強過ぎても弱過ぎてもいけない。上達しないし、楽しくないからだ。というわけで、ボクは将棋ゲームを判断するときは、まず棋力を探ることにしている。

で、『名人戦』は? というと。だいたい3級程度。小学校の学級なら指折りの強豪。中学・高校の将棋部でも、並みの新入部員のレベルはキープしてるといえそうだ。ただし、これは名人(最強キャラ)に限っての話。他の棋士は自信をつけてくれるための存在のようだ。

序盤	甘いといえば甘い。定跡は苦手なようで、駒組みにデリカシーがないのが残念。
中盤	駒と駒のぶつかり合う争点が少ないときはめっぽう強い。受けに強い力戦派の指し方。
終合	攻めるか? 守るか? の判断ができる。今までのコンピュータには無い思考力だ。
総合	遊び駒をつくらない。玉より飛車を可愛がらない。考え込まない。……さすがです。



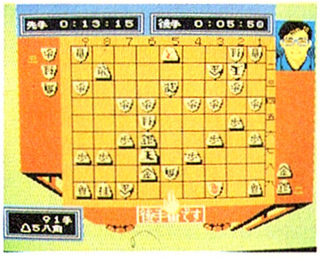
この組み合わせの中からモードを選ぶ。「盤設定」で好きな局面をつくってから対局することもできる



◀玉を5一に置き去り(居玉)にしたままの矢倉囲いはいただけない。スキが多いのだ。矢倉崩し(4八飛型)で対抗だ



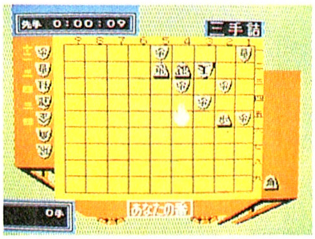
◀中盤は鋭いね。妙な受けにまわらずに、ジョビュッと6九に割り打ちをかましてくるあたり、かなりの力量だ



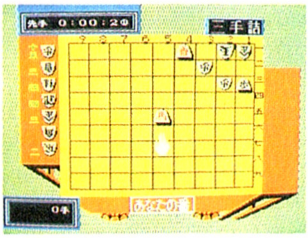
◀コンピュータ快心の一手。△5二角が出た。見のがしそうだがコレ、実は即詰なんだ。いやー強い。見事に読んでるんだもの。背筋がぞくぞくするほどの好手

詰将棋を無限につくれるとは!! こりゃ驚いた。ゲームが勝手に思考するんだ!!

さて、『名人戦』は、ぶったまげるような特殊能力を持っている。それは〝詰将棋無限作成機能〟よーするに、放っておけばコンピュータが勝手に、無限に、永遠に詰将棋の問題を出題してくれるんだ。だから、3手詰～7手詰の詰将棋なら一生解いて遊んでいられる。(ホントだよ)このゲームのいいところは、まだたくさんあるんだけど、一番の長所といえば、この機能につきるね。



▲詰将棋とは、王手王手の連続で敵玉を詰ますクイズみたいなもの。そのほかにも細かいルールもあるんだけどね



▲たとえば、これなら▲1一角成、△同玉、▲1二金のように詰ませばよい。解く以上につくるのは大変なんだよ



▲ひと通りの詰将棋を解いたら、上の初期画面のまま放置しておく。すると新しい問題をコンピュータは考え始める

君に解けるか?



正解はページの右下にあります

ヒント
初手がポイント。あとは手筋の連続です。難問。
※5分で初段クラス

こんな詰将棋が次から次へと出されるんだよ。ま、わかんなかったら答をコンピュータが教えてくれるんだけど……。

∞無限大の魅力。無限大の秘密。

たかが詰将棋かも知れないけれど、この『名人戦』は立派な知的創造機でもあることをボクは知った。有段者だって詰将棋をつくるのって難しいのに、『名人戦』はいとも簡単につくってしまうんだもんね。しかも〝無限に〟となれば、ほとんど神にも等しい。恐ろしいコンピュータソフトが、ファミコンになっちまったもんだ。

「どうして無限に詰将棋をつくれるんですか?」と尋ねたくなるのも当然だろう。「玉のランダムの配置→持ち駒設定→玉方の駒の配置→詰み手順の有無の確認→出題、の思考をしてます。この繰り返しで何問でもできるんです。」(SNK開発部)とのお答え。どうやら解く手順の逆の思考をして、無限の詰将棋をつくっているのである。

そして名人との決戦へ。頑張れば勝てるぞ



◀高笑いする坂西名人

推定年齢50歳前後。棋力は他の23人とはケタ違いの強さを誇る。粘り強い受け将棋で、敵のミスを誘う巧手を放つ。戦法は矢倉を得意とするが、中盤以降は形にとらわれない将棋を好む力戦派。

リーグ戦のA級リーグで、7人の棋士に勝つといよいよ最高峰——坂西名人との対戦だ。ここまでスイスイと勝ち進んできた人も、一度は肝を冷やす局面があるはずだ。いや、それまでの勝率が五分五分程度のプレイヤーなら、「まず勝ち目はない」かもしれない。坂西名人、彼はそれほどに強い男だ。つまりドラクエでいえばゾ○マ(←気を使ったつもり)みたいなもの。24人の棋士との戦いを一編の将棋ドラマだとすれば、クライマックスを迎えた場面というところだ。初級者は努力の目標に。中級者は良きライバルとして、上級者ははじめ役に坂西名人を活用しよう。



◀名人との中盤戦。彼は△2七銀とからめてきた。攻守を兼ねた厚ぼったい手……と評したい。こんなとき、あせって攻めると苦戦は必至だ。ゆっくりと



◀逆に強引に速攻が成功すれば、こっちのもの。初盤のアラを突く展開になると楽な将棋になるだろう。いくら受けが強くても、この局面なら大丈夫だろう



◀コンピュータの思考時間は1秒～2分。平均40秒との印象を受けた。正直言って早い!! さて名人、ここで▲4九飛と打ちました。次の先手の指し手は何?



◎一応紹介しておこうか!

名人戦 には気の利いた演出がいくつか散りばめてある。でも、地味だけど偉大な詰将棋ネタを大きくしたからこんなに小さくなっちゃった。合成音声、棋士の表情の変化・金髪美人女性など いろいろあるんですよ

おしまいに

何度も言うようだが、無限詰将棋はスゴイ。日経産業新聞あたりで特集組んでもおかしくないほどの〝画期的商品〟だね。だからボクは対局相手というより詰将棋の友として、この名人戦をおすすめする。最近、アメリカ市場狙いのアクションゲームが多い中、気風のいい日本人向けゲームで好感が持てる。なお将棋ファンの皆さん。今号巻頭で特集している〝ウォーシミュレーションゲーム〟も気に入ってもらえると思うので試してみては?

正解→▲1一飛 △同香 ▲3三銀 △同桂 ▲4三角 △2二玉 ▲2一金までの7手詰

ついに
エクソダスの正体現わる!!

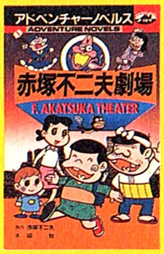
コミック版 Ultima

ウルティマ ～エクソダスの恐怖～

エクソダスと龍戦士の戦いは壮絶をきわめる。そしてエクソダスの正体がついに登場する!!パソコンともファミコンとも違うコミックオリジナルのラストは思わず息をのむ!!発売直前だ!

7月8日発売 ⊙A5判⊙256ページ
定価 880円

アドベンチャーノベルズ



赤塚不二夫劇場

原作/赤塚不二夫 喰始(WAHAHA本舗)/著
定価680円

オールドファンにも新ファンにもたのしみなおなじみキャラ達の大あばれ。史上最大のナンセンスゲームブック、快進撃!



どろろ

原作/手塚治虫
鳥海尽三・鈴木良武/著
定価680円

手塚治虫の話題作"どろろ"がゲームブックでよみがえった!百鬼丸とどろろが失なわれた肉体をとり戻すため妖怪魔物と激闘する!



手天童子

原作/永井豪
北村成一/著
定価680円

永井豪のスーパースプラッタホラーバイオレンスの世界を完全再現!謎の少年、手天童子郎が"暗黒邪神教"に挑む!



エキサイティング・ベースボール

THE TV VIEWERS GUIDE

大リーグ選手名鑑'88

熱投!豪打!強肩!俊足!米大リーグ有名285選手の全プロフィールと全データ。今シーズンの戦力検証や基礎知識もついて、TV観戦はこの一冊で楽しさ倍増!

好評発売中!! 定価880円

江川のウソ、東尾のホント、山田の意地

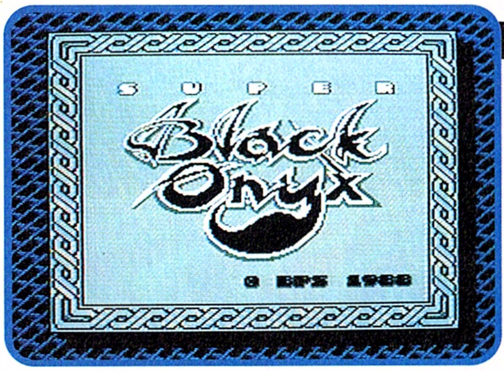
エース3人の処世術 永谷脩著

突然の引退、麻雀賭博容疑、二軍落ち、造反と話題をふりまいた三人のエースへの徹底密着取材を通して、球界のインサイドレポーターが真のエースを問う!

好評発売中!! 定価1000円




KEMCO
真田十勇士
6月27日
堂々発売
5,800円
252画面から十勇士を捜し出せ。
いろんな特技を持っている十勇士が家康の野望を打ち砕くための強い味方となる。
時は熟した、一刻も早く家康を討て。
それがキミの使命だ!!
〔時代〕永禄10年、今から約400年前
〔舞台〕上田城、春日城、小諸城、小田原城
大阪城、態野城、三河城、そして
甲賀、伊賀、堺などの諸国。
〔要求能力〕観察力、命令力、情報収集力、統率力。
〔使命〕真田幸村になりかわり、家康を打倒すること。
1M+1M・バックアップ機能付
一味ちがうシミュレーション+RPG参上!!
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
テレホンサービス
札幌 011-221-2698
仙台 022-221-8195
東京 03-242-3401
名古屋 052-581-2340
大阪 06-229-3258
呉 0823-24-9999
松山 0899-45-0346
福岡 092-471-0700
ケムコの新作情報が聞ける。
コトブキシステム株式会社
本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル637号区　〒100
呉事業所　広島県呉市中通2丁目1番26号　〒737
TEL(0823)21-3300
このとぼけた盗賊に名前をつけてくれ!
ユニークな名前をつけてくれた君、抽選で500名様に真田十勇士テレホンカードをプレゼントするぞ!!
テレホンカード50
KEMCO
©1988
真田十勇士
テレホンサービス(0823)24-9999



スーパーブラックオニキス

RPGってのは、自分のキャラがどんどん成長していくところにその楽しみを発見していけるのがミソ。そして、そこらあたりに最重点をおいて作られているのがこのゲームなのだ。見ためでソイツを実感できるのもマル。

文／ニョクマム古橋

タウンからボルダーまでの完全マップ集なのだ

この物語のステージになるのは、オニキスタワー。タウンなどの一部分をのぞけば、タワー内は魔物たちにおおいつくされている。目的は究極の宝石"ブラックオニキス"を捜し出すことなんだけど、いきなり強力な魔物に立ち向かっても返りうちにあうのがオチ。モノゴトには順序ってものがあるのだ――。

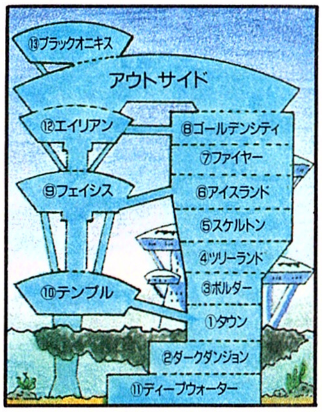
というわけで今回はタウンからボルダーまでのマップをドーンと紹介。ルートは、タウン→ダークダンジョン→ボルダーの順に探索していくと、とっても効率がいいぞ。

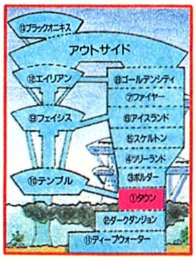
オニキスタワー全体図

オニキスタワーは、小さな島に建てられた巨大な塔だ。右の全体図でおよそのイメージをつかんでほしい。それぞれステージに付けられた番号の順に、探索を進めていくのがベストだよ。

各フロア別マップの見方

↑上りの階段	S①～S⑩ショップ
↓下りの階段	Eイベント
□ドア	Rレターショップ



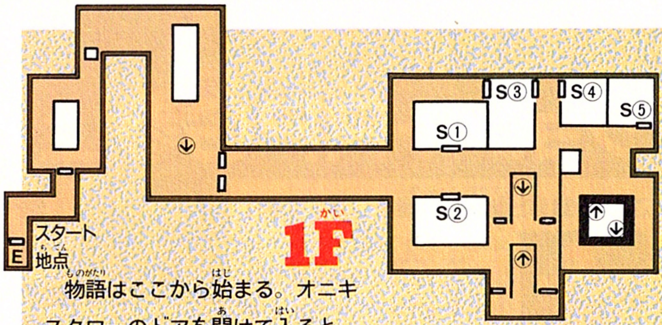


タウン

まずは仲間を集めてから ショップで装備をそろえちゃおう！

タウンでまずやるべきことは、仲間を集めること。最大5人までのパーティーを組めるんだ。スタートして、まず1Fをブラつくと、HEROやMONK、MAGEといった勇士とあえるから、相手のデータを見て気に入ったら仲間に加えよう。

この1Fからは、B1Fへも2Fにも行けるんだけど、まずは地下に降りていきたい。B2Fからは敵が出現するから、ここで勇士たちを成長させて、ついでにある程度の装備も整えちゃうってのが賢いだろうね。タウンの敵なら楽勝よ。

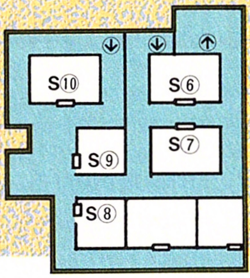


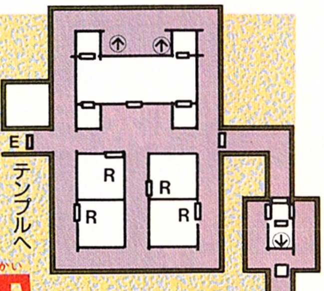
1F

物語はここから始まる。オニキスタワーのドアを開けて入ると、そこは3Dダンジョンの世界。ここ1Fには仲間はいっぱいいるし、ショップもある。恐しい魔物たちもここまでは浸入していないから、ま、気楽に探索しましょ。それから、下りの階段が2ヵ所あるけど、入口に近い方はダミーだからね。

B1F

ここにもショップがたくさんある。1F、B1Fは商店街って感じだね。ただ、B1Fの2つの下り階段は、どっちを使ってもマルなのだ。



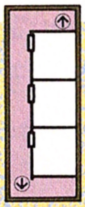


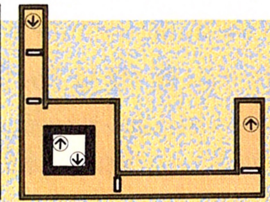
B2F

このフロアから魔物が出現するぞ。ただ、そんなに強くないから、経験を積むにはいいかも。レターショップは勇士の名前をオリジナルに変えるためのお店なのだよ。

2F

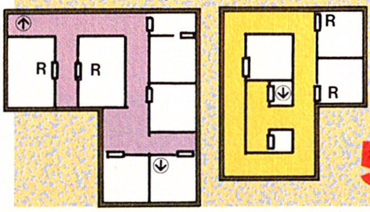
2Fにもバット、ウルフ、コボルトといった魔物たちがウヨウヨしてる。小さいフロアだから、最初に経験を積むときにはここがベストだね。





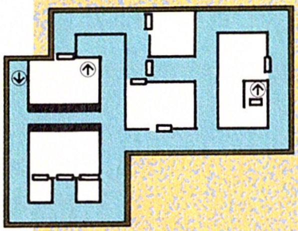
3F

ブラックテレポートパネルがあるから、宝石TOPAZさえあれば別の場所に移動できる。このフロアの魔物も2FやB2Fと同じレベルだから、あまりテレポートの必要性はないけどね。



4F

やっぱりブラックテレポートパネルがある。タウンもここまで来ると、魔物との遭遇率も高くなるぞ。上り階段が2つあるけど、左側は5Fメインフロア、右側はサブフロアへ行けるよ。

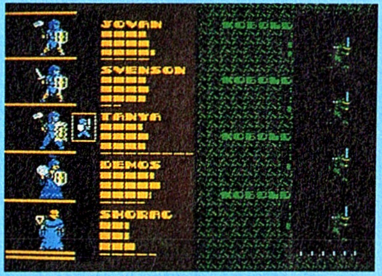


5F

左側がメインフロア、右側がサブフロア。メインからは、上り階段を通じてボルダーへ行けるぞ。ちなみに、ここにもレターショップがある。サブでA～M、メインでN～Zの文字を買うことができるから、勇士に好きな名前を付けちゃおう。

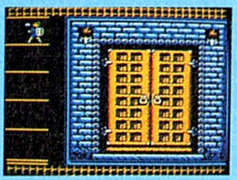
▼戦闘のイ・ロ・ハ▼

魔物はたいてい複数で出現する。タウンの中でも、ときには10匹もの大群に襲いかかられることもあるんだ。それも、同じ魔物でも生命力などのデータが若干違っていたりするしね。だから、戦闘体制に入ったら、魔物の数やデータをまずは確認して、攻撃する相手や使用する魔法を決定しなきゃダメ。戦闘バリエーションも豊富だから、作戦が必要なわけね。

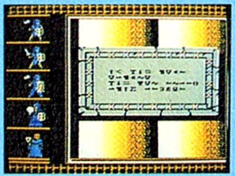


タウンのイベントは2つ

このゲームでは、フルスクリーングラフィックをイベントと称している。タウンでは、スタートの扉と、B2Fのテンプルゲートの古代文字ね。



▲これがオニキスタワーの入口の扉なのだよ

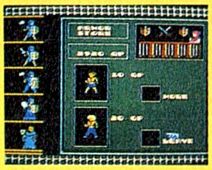


◀古代文字の解読には、あるアイテムが必要なんだ

⬇タウンのショップ全紹介

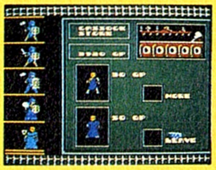
S①アーマーストア

HEROの防具、ARMARを売ってるショップ。10GPから4400GPまで、22種の鎧がそろってるぞ。ただ、低レベルのうちは重い鎧の装着はペケだよ。



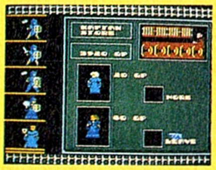
S②カソックストア

MONKの衣、CASSOCKを売ってるショップ。30GPから1200GPまで、7種の衣が用意されてる。MONKは防御力が弱い。最優先で装備させよう。



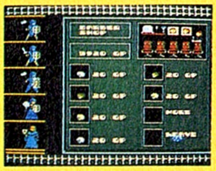
S③カフタンストア

MAGEの衣、KAFTANを売ってるショップ。20GPから1200GPまで、6種の衣がそろってるぞ。MAGEはこの衣しかないと魔力が変化しちゃうよ。



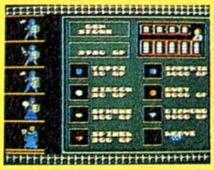
S④バーバーショップ

勇士全員の髪型を変えられる床屋さん。20～50GPまで、72種のヘアスタイルが選べる。ま、ゲームの流れにゃ関係ないけど、遊びゴコロも大切よ。



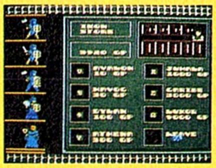
S⑤ジェムストア

MAGEの魔法の源、GEMを売ってる宝石屋。10GPのTOPAZから9000GPのDIAMONDまで、種類は7種。なかにはゲーム中にもらえる宝石も…。



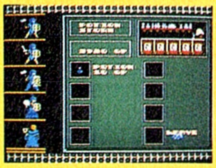
S⑥アイコンストア

MONKの魔法の源、ICONを売ってる。10GPのAVALONから9000GPのLUXORまで、種類は7種。GEMと同様、移動と戦闘時で効果が違うぞ。



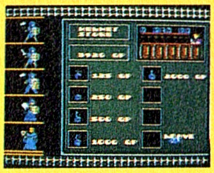
S⑦ポーションストア

傷ついた体を治してくれるPOTIONを売ってる薬屋。1個10GPと安いけど、回復効果はそう高くない。遠出するときはタップリ買い込んどこう。



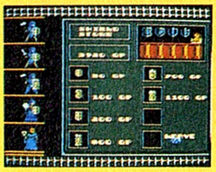
S⑧ヘルメットストア

HEROの防御用HELMETを売ってるショップ。125GPから2000GPまで、5種類のヘルメットが用意されてる。高いモノはグラフィックも立派だぞ。



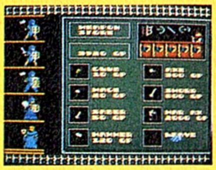
S⑨シールドストア

HEROの防御用SHIELDを売ってるショップ。30GPから1100GPまで、6種のシールドが用意されてる。魔物を倒すと手に入るシールドもあるぞ。



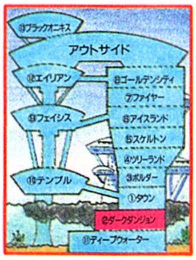
S⑩ウェポンストア

HEROの攻撃用WEAPONを売ってるショップ。10GPのCLUBから2000GPのWAR AXまで7種の武器が用意されてるぞ。レベルに合ったモノをね。



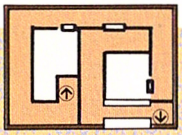
ダークダンジョン

5人の勇士をレベルアップして強力チームを作りあげよう



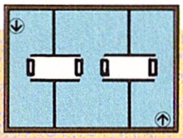
ここからがいわば本番。いよいよ本格的な冒険が始まるわけだね。もしタウンの魔物に手こずってるなら、ここへ入るのはまだ早い。装備もある程度固めて、テレポート用の宝石TOPAZと、体力回復の薬POTIONも買ってから降りていこうね。ダークダンジョンでの当面の目的は、勇士たちの体力をアップすることなんだから、準備不足のまま歩きまわって、魔物にやられちまったら元も子もないぞ。それにこのゲームでの"死"はかなりヤバイんだ。復活できないんだから……。

B3F



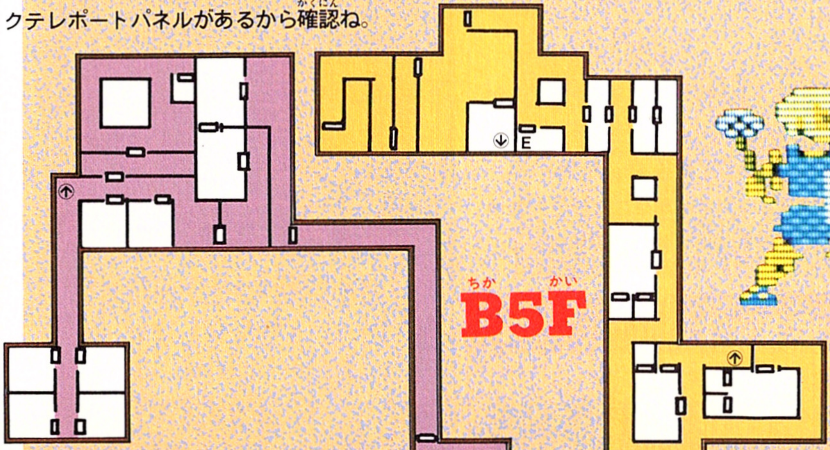
タウンB2Fをさらに下ると、そこは恐しい魔物がはびこるダークダンジョン。ここにもブラックテレポートパネルがあるから確認ね。

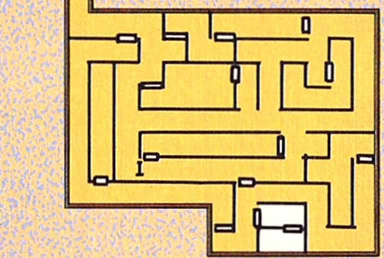
B4F

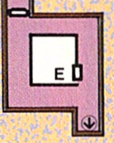


B4Fに降りてくると、猛毒を持ったコブラ、剣で武装したバンラット、固い装甲を持つウェアフライといった魔物たちが、ガンガン攻撃を仕掛けてくる。ま、フロアが狭い分救われてるけどね。

B5F

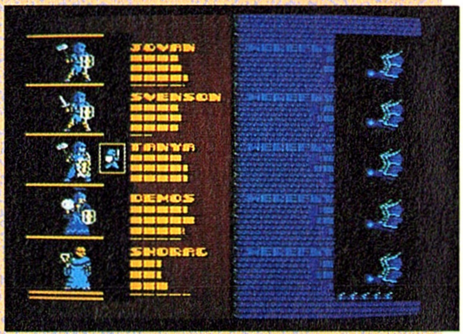






B5Fはかなり広いフロア面積を持っている。そして出現する魔物たちも強力なヤツらばかりだ。長いツメを持った前足で攻撃してくるライオン、アンデッドのガイコツ、スケルトン、くもの糸を投げてくるスパイダー。相手が強いと"逃げる"コマンドを使っても、失敗することが多いしね。なんとか下り階段を見つけたら、階段そばの扉を開けてみるといい。そこはABYSSのイベント。星空が画面に広がって、全メンバーの経験値がナント最大50ポイントもアップするんだ。やったね！

B6F

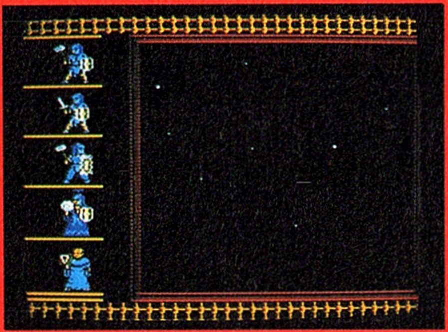


▲ダークダンジョンの魔物は、タウンのヤツらよりずっと強力。ある程度のレベルが必要だよ

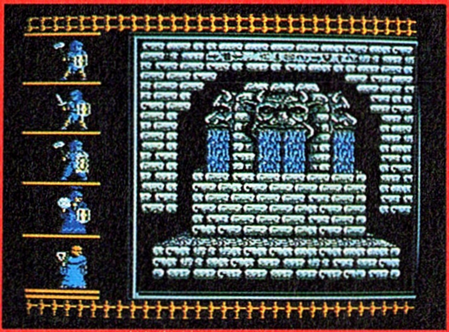
ここにも下り階段のそばにイベントがあるぞ。FOUNTAIN、命の泉だ。この泉にあたると全員のＬＩＦＥ(＝生命力)、ＳＴＲ(＝強さ)、ＤＥＸ(＝素早さ)がフル回復、おまけにポーションを５個ずつもらえるありがたい場所なのだ。

イベントを効果的に使って体力アップ

イベントにも色々あって、単にその場所の場景だけを伝えるものから、メチャ役立つものまである　例えばABYSSや、FOUNTAINなどは、うまく使うとグッと冒険を有利に進められるようになるんだ　場所をしっかり覚えておくことが大切だよ



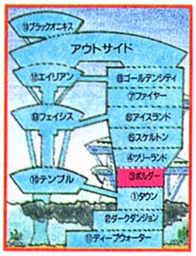
▲ABYSS。この星空で経験値アップできることもあるぞ



▲FOUNTAIN。体力回復ができるぞ

ボルダー

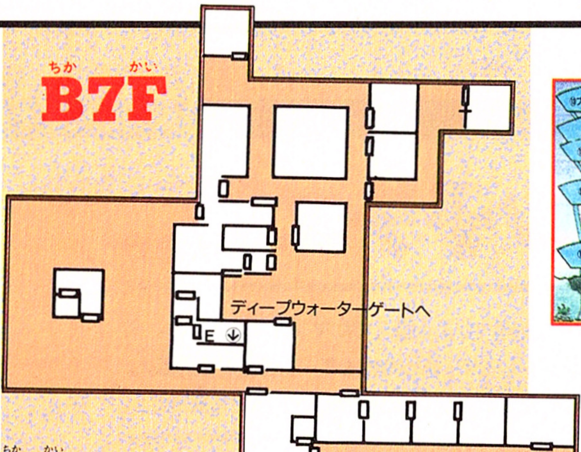
今こそ試練のとき！
次なるステージ、ツリーランドを目指せ



ボルダーは地上6Fから11Fまでの比較的小さめのステージだ。ただし、出現する魔物はダークダンジョンのヤツらよりさらに強力。勇士たちのレベルも最低3ぐらいは欲しいところだね。もちろん装備もレベルに見合ったものが必要だぜ。

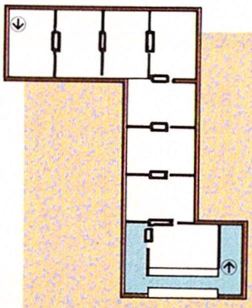
ボルダーにもいくつかの役に立つイベントがある。そしてブラックテレポートパネルも点在してる。これらをうまく活用していけば効率よく力をつけていくことができるハズだよ。ここでの目的っていうのは特にないから、レベルアップに専念してればいいわけ。なにしろ、オニキスタワーの冒険は、まだまだ始まったばかりなんだからね。

B7F



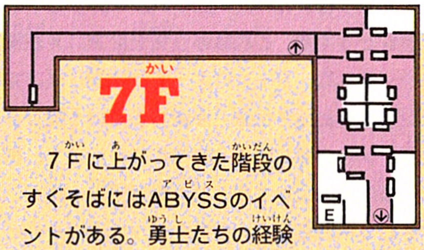
B7Fのイベントはディープウォーターゲート。ディープウォーターに行くには、ここへ入ったときにある、アイテムが必要になってくるんだ。

6F



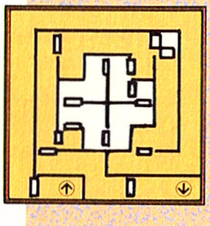
タウンの5Fからさらに階段を登ると、ボルドーのステージに突入する。6Fへの上り階段近くには、ブラックテレポートパネルがあるから確認ね。

7F



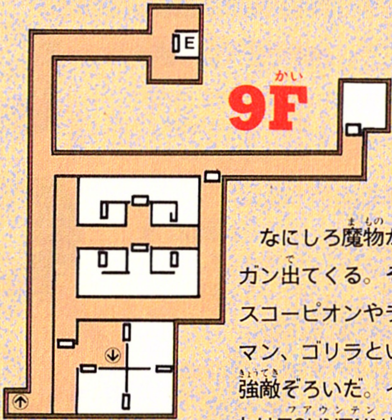
7Fに上がってきた階段のすぐそばにはABYSSのイベントがある。勇士たちの経験値をみて、効率がよければ（50以上あると95までしか上がらない）中に入ろうね。

8F



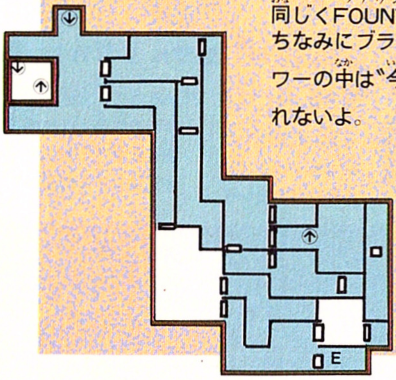
下り階段と上り階段が一見近そうにみえるけど、実は回廊のようにグルグルと回っていかなきゃならないようになってるのだよ、単純にみえて迷いやすいフロアだから、要注意ね。

9F



なにしろ魔物がガンガン出てくる。それもスコーピオンやラットマン、ゴリラといった強敵ぞろいだ。イベントはFOUNTAINね。

10F



イベントは9Fと同じくFOUNTAIN。ちなみにブラックタワーの中は"今は"入れないよ。

11F

ツリーランドへ



ここがボルダーの最終フロアだ。見たとおり、4面しかない狭いフロアだけど、左の上り階段を使えば、ツリーランドへ行けるぞ。また、ブラックテレポートパネルがあるから、ここで一時タウンにもどって体制を整えてくるのも悪くないね。



せまいよ～、くらいよ～、こわいよ～、といきなり古いギャグをかましちまったが、閉所恐怖症の人間にはダンジョンものはホントツライ。（ワシもそうなんだが）ま、ハマっちまえばまったく関係ないんだけど…。プレイヤーってのは、ワガママなもんですねぇ。



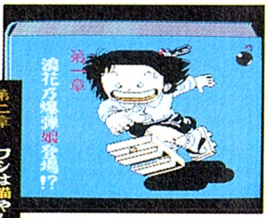
じゃりン子チエ ばくだん娘の幸せさがし

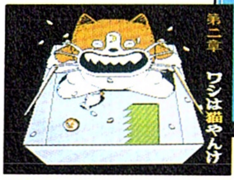
「じゃりン子チエ」は自分も好きで、よう読んでたマンガなんですわ。大阪の下町の雰囲気がプンプンしてて、あったかくて…。実は僕も関西人。上京してそんな臭いにうえてる1人なんです。このソフト出たら買うでェ。

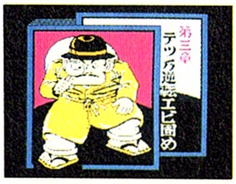
文／しんすけ

浪花のばくだん娘が、ついにFCに登場や！

「じゃりン子チエ」はね、漫画アクション（双葉社）で好評連載中の人気漫画なんや。大阪を舞台に繰り広げられる、小学5年生のチエちゃんの奮戦記やで。この漫画の面白さは、個性豊かな登場人物と、彼らのあの独特な、関西弁の会話のやりとりやないかな。今度のコナミの新作は、漫画の持味を生かしたごっついおもろいAVGに仕上がってると思うんや。まずなんといっても、画面の切り替わり方がニクい。今までのAVGの常識を打ち破ったスクロール・イン＆スクロール・アウトの形をとってる。これはもう完全にアニメ感覚や。それに、シーンによってコマ割り（コマンド位置と絵の位置）が変わるという凝りよう。ゲーム構成は、3部作になっていて、第一章は主人公チエが、第二章は猫の小鉄が、そして第三章はなんとあのテツが主役をかってでるんやど。う～、こらオソロしい展開や。

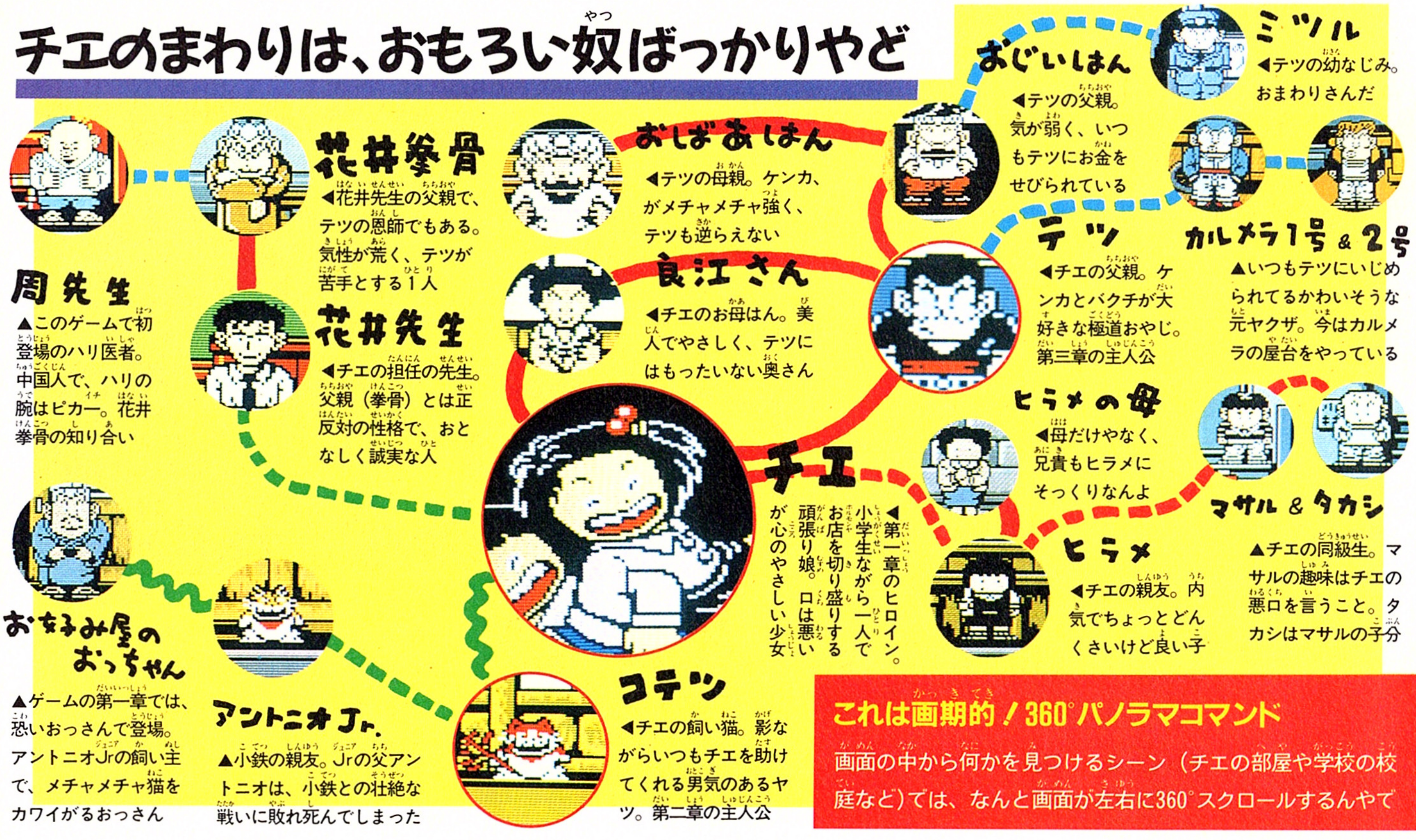






各章の初めには、本のトビラ風のタイトルがつく。三部構成の形をとっていながら、軽快なゲーム展開で実にうまく話がつながっているんや。間延びがないから、決してプレイヤーをあきさせへんで！

チエのまわりは、おもろい奴ばっかりやど



これは画期的！360°パノラマコマンド

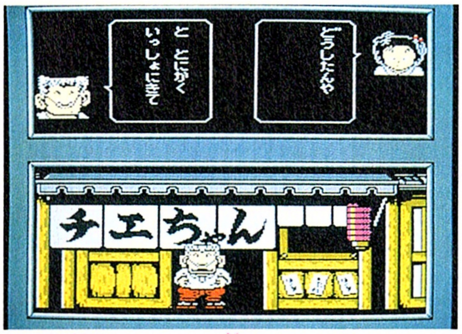
画面の中から何かを見つけるシーン（チエの部屋や学校の校庭など）では、なんと画面が左右に360°スクロールするんやで



第一章「浪花乃爆弾娘登場！」ストーリー紹介や!!

今回はチエちゃんに第一章のストーリーをかいつまんで紹介してもらうことにしました。ではチエちゃん、よろしくお願いしますね。

ウン、わかったで。ウチ、一生懸命話したるから、みんなも気合い入れて読んでやっ！



▲ウチの店にヒラメちゃんが遊びにきてたときやった。ウチがふっと表へ出てみると、おじいはんがなんやゼイゼイ言うてあせりまくっとるんや。そや、何か飲ましてあげよ

◎お医者さんはどこに？

あぁ、早よお医者はん連れてこなぁ。せやけどウチ、お医者はんなんて知らんしい。いったいどないしたらええんやろか……。

実はなぁ、今日ウチの店にヒラメちゃんが遊びに来たんや。そのとき、ウチがちょっと表に出たんが事のはじまりなんや。ウチのおじいはんがエライあわててやって来て、「とにかく一緒に来てくれ！」言うねん。しかたないから、おじいはんについていったら……ビックリしたでぇ。おばあはんがギックリ腰になってたんや。そやからウチ今、お医者はん捜してるねん。そうや、誰かに聞いてみよ。知ってる人がおるかもしれん。

というわけで、チエちゃんは医者捜しを始めたのでした

わかったでぇ。ええ話を耳にしてん。周先生という中国人のハリの先生が、最近この辺に引っ越してきたらしいんや。ポリのみつるのおっちゃんに場所も聞いたことやし、さっそく行ってみよ。

チエちゃんは周先生に会ってみたのですが…

「悪いけど、ワタシ初めての人は診ないある」「誰かの紹介状、持ってるあるか？」

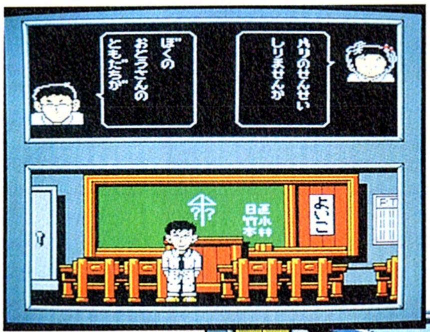
え～、紹介状？　そんなん持ってるわけないやんか。しゃぁない、こうなったらそれ手に入れるしかない。せやけどどないしょ…。

◎紹介状が手に入ったで

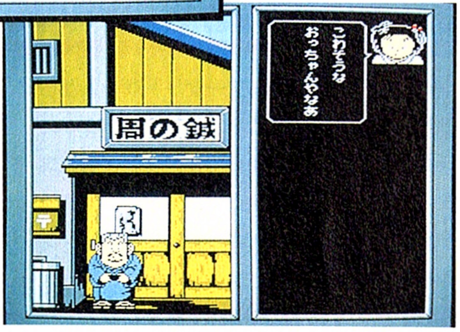
フ～、やっとの思いで紹介状手に入れたで。花井先生のおとうはんが書いてくれたんや。実は、花井先生のおとうはんと周先生は友達やったんやて。ウチは日本一幸運な少女や。

そして、チエちゃんは大喜びで再び周先生のところへ向かいました。しかし……

あ、あかんっ！　メチャメチャこわいおっさんが入り口に立ってて、中へ入れへんのや。中には入りたいけど、こわいおっさんとは関わりたないしなぁ……。なんでこんな人おるねん。ウッ、ウチはまた日本一不幸な少女になってしもうた。なんかええ方法ないかなぁ。



◀おかあはんに聞いて、花井先生のお父はんも腰痛めてたことがわかったんや。学校へいって花井先生にも会ってみたら詳しいことわかるかなぁ

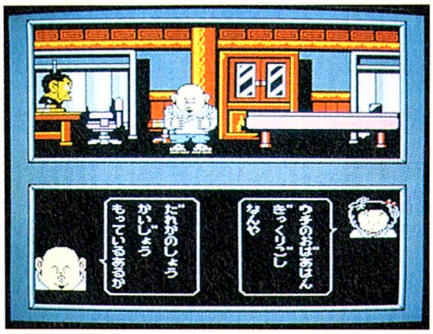


▼ゲ～、なんでこんなおっちゃんがおるんや。せっかく紹介状持ってきたのに、これじゃ中へ入れへんやんか。どないしょ

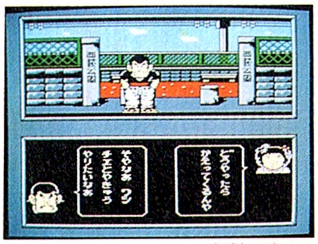
◎一件落着と思いきや

う～ん、やっと中に入れた。こわいおっさんには、物あげてごきげんとるのが一番や。これでおばあはんも一安心やな……と思ったら、なんと今度はテツが問題おこしてん。テツが家に帰ってこうへんのや。まぁ、そんなんしょっちゅうやからええんやけど、問題はおかあはんやねん。「私が帰ってきたから、あの人が出ていきはったんです。」言うて、おかあはんまでが家出しそうなんや。ウチ困った。ほんまにテツはウチの頭痛の種や。

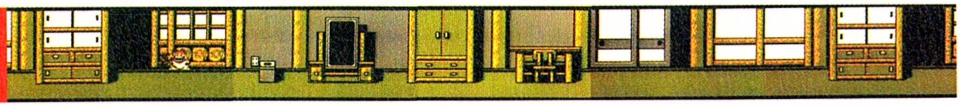
困ったチエちゃん、とにかくテツを連れ戻さなきゃならない。で、やっとの思いでテツを捕まえたんですが、テツは自分に野球の勝負で勝たなければ、家には帰らないと言い出す始末。こはひとつ、勝負に勝ってテツを連れ戻さなければ。ウチ絶体勝つからね～。ウチは日本一勝負に強い少女なんや！　コテツぅ～。二章はまかしたでェ。こうして、物語は第二章へと続くのでした。

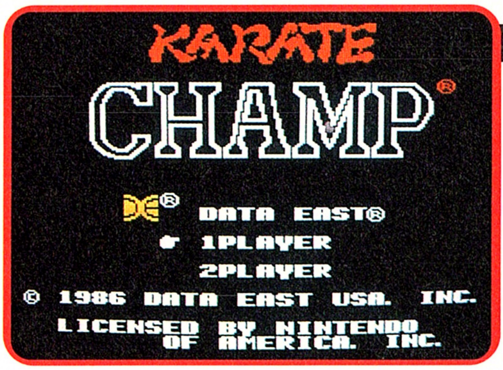


◀ハリの先生が見つかったんはええんやけど、このおっさん紹介状持ってこいなんて言うとるんや。そんなんええやんか、ケチ



▲クソ～、テツめコソクな手段を使いよって……。よ～し、こうなったらウチ絶対負けられへん。勝負じゃテツ！





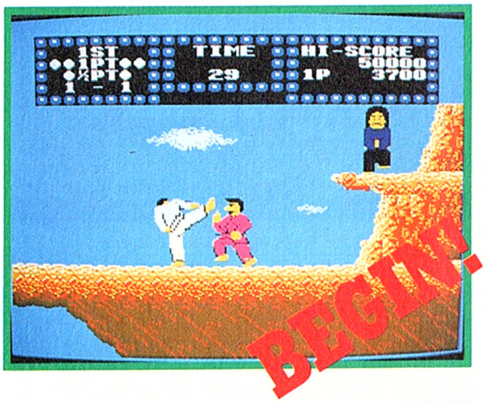
KARATE CHAMP

今やアメリカでもファミコンは大ハヤリ。その中で、ガイジンの人たちにウケまくっていた究極のカラテゲーム「カラテチャンプ」が、ついに日本へ逆輸入上陸したんだ。さあ、レッツ・カラテ・ファイト!!

文／ウサンクサー山田

カラテの道をキワメるのだ!!

実はこのゲームは、アーケードゲームからの移植なんだ。もう4年くらい昔の。2本のジョイスティックを使ってワザをかける（スティックを入れる方向とワザの形が、なかなかピッタリ合っててよかった）というザンシンな操作方法で結構ヒットしたんだ。ボーナスステージでは牛と闘ったりなんかして、マンガチックで笑えるゲームだったなあ。と、おもわずジジイのよーに、思い出にひたってしまったが、そこでファミコン版だ。内容はすごくシンプルで、4年前のゲーセン版そのまま。別に大魔王ナニガシを倒す目的があるワケでもなく、パワーアップすることもない。ただひたすら目の前のライバルを正々堂々とスポーツマンシップにのっとって倒す、カンッペキスポーツゲームなんだぞよ。

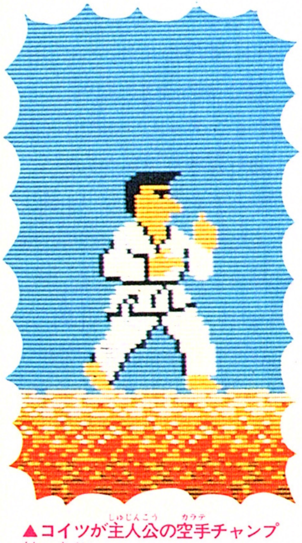


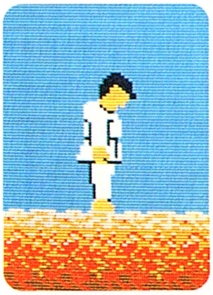
オトコとオトコのタイマン勝負!!

上にも書いたように、格闘技というよりはスポーツに限りなく近いこのゲーム、敵はただ1人だ。コイツと戦い、ワザを決めたポイント数で勝負が決まる。だーが、1人だからといってナメてはいけない。彼は主人公（プレイヤー）と全く同等の力と技を持つツワモノだからだ。シンチョーに攻めないと痛いメにあうぞ。また、敵キャラクターは2人プレイで操作することができるので、友ダチと空手勝負ってのも楽しいぞ。

イロイロな土地で決闘するのね

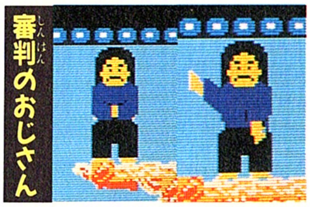
敵キャラクターがズーッと同じ1人なのはチトさびしいコトではあるが、そのかわり、対決場所（つまり背景ね）は実にバラエティ豊かで楽しめるぞ。今にもコガラシの吹く音がきこえてきそうなほどピッタリと雰囲気のハマッた所もあれば、「なんだココは、ガハハ」なんて思わず大笑いしてしまうよーなハズシた所もあったりする。


▲コイツが主人公の空手チャンプ君（仮名）だ。カラテひとすじの熱血スポーツマンなんだ

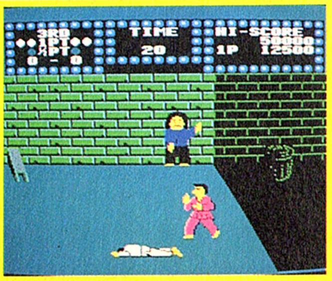

◀日本の武道は、やはり礼儀が第一の基本だ。試合開始のときはこうしてキチンとオジギをするわけだ


◀燃えるような真紅のカラテ着をまとったこのハデな男、コヤツこそキミの倒すべきライバルなのだぞ

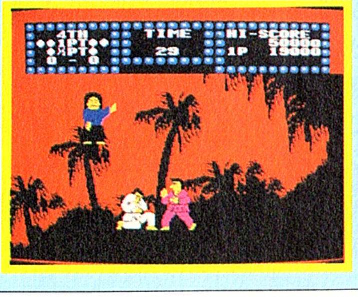

▶人間勝てば誰しもウレシイ。つねに無表情な彼も、このときばかりはエビのようにハネあがって喜ぶぞ



▲キミ達の熱い闘いを、つねに勝負のジャマにならないような場所でシッカリと見守ってくれる審判さん。イカス



▶ウラビレたどこかの街ハズレ。道にはカンバンが落っこちてたりしてなんだかヤクザのケンカのよーだ



◀夕暮れのサイパン島(うそ)。いやがうえにも盛りあがる対決ムードだ。審判のおじさんがスゴイ所にいるな

※このタイトル画面は、アメリカで発売されたＮＥＳ用の画面です。日本で発売されるのは違った画面になる予定です。

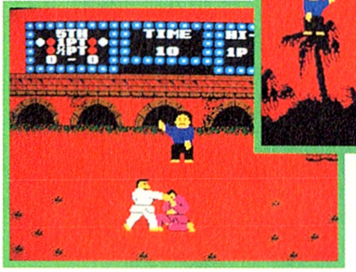
ワザの数々をつかいこなせ!!

アーケード版での操作は２本レバーだったが、当然ファミコンではコントローラー１コでワザをかけるのだ。下の表を見ればわかるように、ワザの種類はかなり多い。また、右方向と左方向、両方にくり出せることにも注意（キャラクターが逆方向を向くと、操作も逆になるぞ)。だいたいⒶボタンが右、Ⓑボタンが左方向への技を出すもの、と憶えておけばわかりやすいと思うよ。それから、技を決めるには敵との間合いが重要。手足が敵のカラダにとどいていても、技が決まらないことが多いから、このシビアな間合いの位置を早く見つけだすのがカンジンだ。

POINT!

▶大技（まわしげりなど）がうまく決まると１本。２本先取した方が勝ちだ





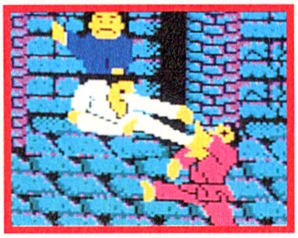
◀小技だと技あり。技あり２回で１本に相当する。大技でもタイミングによっては…

超ド級大技のすべて大公開

右むき Ⓐ+Ⓑ	右むき Ⓑ	右むき Ⓐ	右むき 押さない	十字ボタンの方向	左むき 押さない	左むき Ⓑ	左むき Ⓐ	左むき Ⓐ+Ⓑ
回しげり	後ろげり	前突き		ニュートラル		前突き	後ろげり	回しげり
回しげり	後ろ回しげり	飛びげり	ジャンプ	上	ジャンプ	飛びげり	後ろ回しげり	回しげり
ジャンプ移動(右)	飛び後ろげり	前げり	前進	右	後退／受け	ローキック	ローキック	ジャンプ移動(右)
下段突き	足ばらい(左)	足ばらい(右)	しゃがみ	下	しゃがみ	足ばらい(左)	足ばらい(右)	下段突き
ジャンプ移動(右)	ローキック	ローキック	後退／受け	左	前進	前げり	飛び後ろげり	ジャンプ移動(左)

おススメワザ写真館

飛びげり



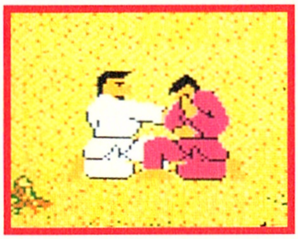
ボタンの入力をずーっと入れっぱなしにしておけば、連続でけりまくってくれる。マグレでも一発くらい当たるぞ

ローキック



うまく決まれば「一本」とれるナカナカおいしいワザ。かわされてもあきらめずに連続でかけてみよう

下段突き



決まりやすさではイチバン。判定が不利になってしまったときなど、確実にポイントを取りたい場合に使おう

飛び後ろげり



これは決まるとカッコイイぞ。まずはジャンプで敵の後ろへまわり込むのだ。そして振りむきざまバシッ!! イカス

カセット／ハル研究所／8月16日発売予定／¥5600／1M+256K

EGGERLAND



エッガーランド迷宮の復活

RPGだ、SLGだと世の中複雑な方へと進んでいってるけど、ここらでシンプルなアクションパズルを楽しむのもまた一興。頭を切り換えて、"エッガーランド"をプレイしましょ。かなりハマれるぜ！

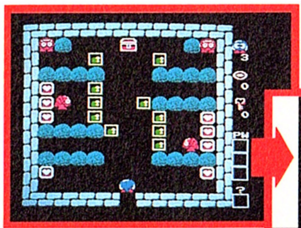
文／CB成沢

Aパズルファン待望の1作だ！

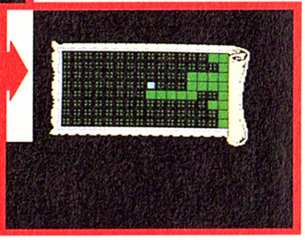
前作でやっつけたはずのエッガー大王が復活し、王女ララは再び捕われてしまった。助けに出たロロ王子は複雑な迷宮に挑む！　これがストーリーだけど、まあゲームにはほとんど関係ない。要は、各面のパズルを解き進んでいけばOKだ。ただしゲーム全体もパズルのようなつながりをしているので、それも合わせて解いていくことになるのだ。

最近沈滞気味のパズルゲームだけど、この"エッガーランド"は難易度、ハマリ度、ともにピカ一と言えましょう。





◀これはメイン画面。ロロ王子を動かして、ハートフレーマーを取り進んでいきましょ

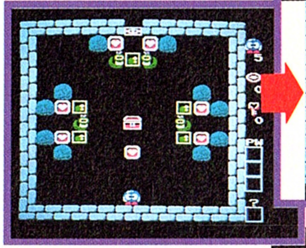


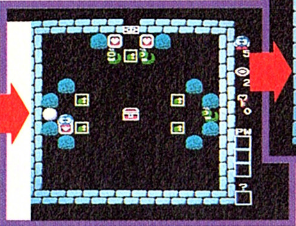
▶Bボタンを押すとこのマップ画面が表示される。取っていない時は、"NO MAP"と文字が出る

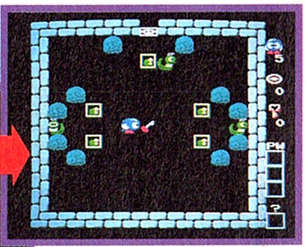
ハートを取って、宝箱の中身を！

プレイ上の基本システムは簡単。画面内にあるハートフレーマー（♡）をすべて進めると宝箱が開く。その中身を取れば面クリアだ。しかし、ややこしいパズルに個々の行動パターンを持った敵たちがいて、なかなか一筋縄ではいかない。総面数も地上が128面、地下が33面の合計161面。全クリアは楽じゃない。

▶最初のステージのスタート画面だ。まず中央のハートフレーマーを取るのである





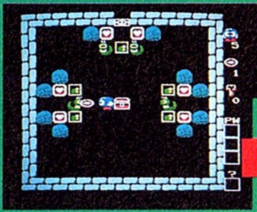


▶これが完成型だ。カギを取れば敵がすべて消えてクリア。上の扉を抜けて、次の面へ行こう

◀エッガーショットを使って、スネーキーを動かし、中央左右を…

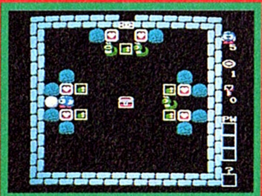
エッガーショットで敵をタマゴにしてしまう

ロロ王子が使える唯一の武器がこれ。特定のハートフレーマーを取ると使えるようになる。エッガーショットを受けた敵は一定時間、タマゴになってしまうのだ。上手に活用していかないと、クリアできないようになっているのだ！

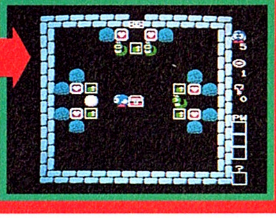


◀敵にむかってエッガーショットをポンと出す。するってえと……！

動かすと……

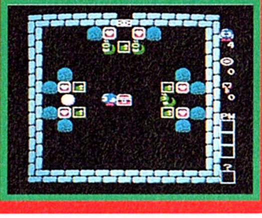


◀エメラルドフレーマーと同じように押せる



▶タマゴになってしまったのでアル。一定時間で元に戻るぞ

画面の外へ



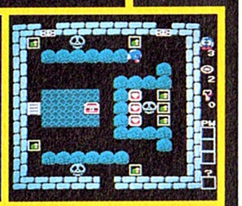
◀タマゴになった後、もう一発撃てば画面外へ

エメラルドフレーマーを使う

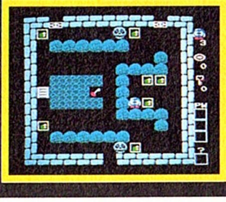
緑色のブロックはエメラルドフレーマーという。押して、敵を閉じこめてしまったり、敵の攻撃を防いだりする重要なものなのだ。エメラルドフレーマーの動かし方ひとつでクリア法が決まってくるので、じゅうぶんによく考えてから動かそう。動かしたアトの手順をよく考えないと、痛い目に合うこともしばしば。



◀意味ありげに配置されているエメラルドフレーマーだが……!?



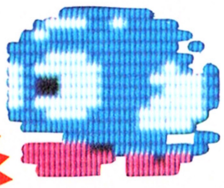
◀上下のスカルをまず閉じこめておく。これが重要なのだ



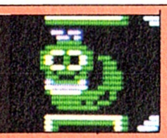
◀右のスカルをふっ飛ばし、ヤギを取ればOK。迅速に行動しよう

敵キャラヌキでエッガーランドは語れないのだ！

右の8匹がエッガーランドに現れる敵キャラだ。かわいらしいヤツから、憎らしげな顔をしたものまでさまざまだけど、コイツらぬきではエッガーランドは成り立たない。いかに攻撃されずに進めるか、また時には利用しなくちゃならない場合もある。特徴をよく知っておいてから、プレイするように。それがこのゲームの大きなポイントなのだ。

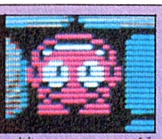


スネーキー



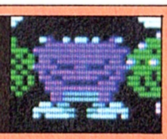
▲動かずに、いつもあたりを見回しているだけ。触れてもやられない

アルマ



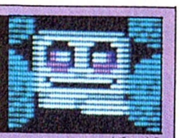
▲ロロと同じスピードで歩き回っている。触れるとやられる危険なヤツだ

ゴル



▲全てのハートフレーマーを取ると目覚め、自分の前を横切ると火を吐く

ロッキー



▲ロロがロッキーの縦、横軸に来ると追いつめて、動かなくなる

リーパー



▲ピョンピョンと跳ね回り、ロロとぶつかると眠ってしまう。ショットも効かない

スカル



▲ゴルと同じく、全てのハートフレーマーを取ると、目覚めて追ってくる

メドーサ



▲自分の前後左右にロロが行くと、見動きできなくなり、呪いを放つ。動かない

ドンメドーサ

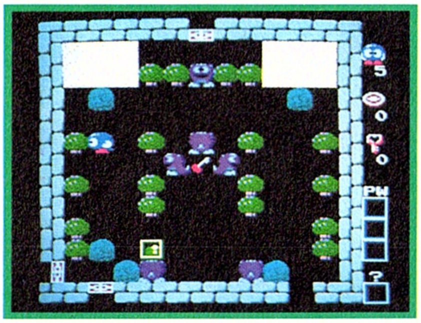


▲メドーサと同じく呪いを放つが、一定の範囲を動くことができる。最要注意！

魅力解剖！

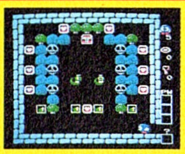
序盤の代表的面攻略に見るエッガーランドの楽しさ

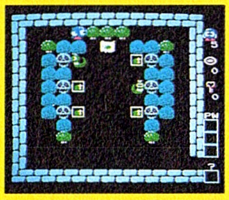
ではここで、前半戦の特徴的な面をいくつか紹介して、その攻略法を混じえて説明していこう。このパズルを知ることが、即ちエッガーランドの魅力なのであるから、じっくりと読んでほしかったりする。



真ん中のハートが重要

エメラルドフレーマーだけでスカルを閉じこめることはできない。中央にあるハートフレーマーはエッガーショットになるので、これで、スネーキーをエメラルドフレーマーのように使うのだ。

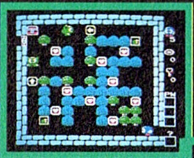


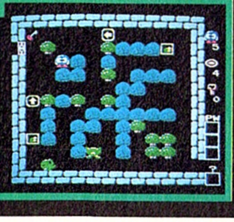


◀▲中央のハートフレーマーを早いうちに取ってしまい、スネーキーを動かせば何の問題もない。宝箱の中身はマップが入っている

リーパーをどこで止める

要するに、リーパーを止める位置がすべてなのね。下の写真の位置で止めてしまえばOKだ。左下に止めるとき、エメラルドフレーマーを動かしておいて、逃げ道を作っておくことを忘れずに！



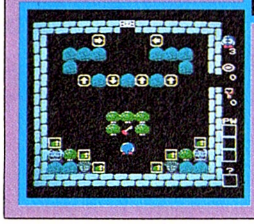


◀▲エッガーショットが4発手に入るが、使って画面の外に消してもまた現れる。それよりは、確実に逃げられるルートを作っておく

矢印マークに気をつけて！

6ヵ所ある矢印の指す方向へ抜けると、進んで来た方向に戻ることができなくなる。この特性をしっかりとおぼえてエメラルドフレーマーを動かさないと閉じこめられてしまうオソレあり！



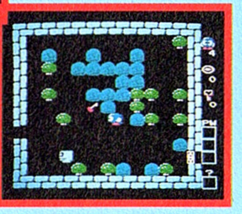


◀▲上部にかたまってあるエメラルドフレーマーをすべて利用しないとメドーサ、ドンメドーサにやられてしまうのだ

ハンマーの使いかた

PWのところにあるハンマー。これを使えるようになるには、ハートフレーマーをいくつか集めなきゃダメ。取り進むと、ハートフレーマーが光る。それを取れば使えるようになるのだ。





◀▲このようなPW面は他にも多く出てくる。その基礎がここで解るというワケだな。
ロッキーに閉じこめられないようにね

どうにもならないか!?

この面最大のポイントは、中央上部のハートフレーマーにある。メドーサの呪いは木を通り抜けてしまうからだ。スネーキーを画面外へ飛ばし、いた場所にエメラルドフレーマーを置くと……！





◀▲そう、スネーキーは再生されると、なんと別の場所に現れる。これでOKだ。このような場合は突拍子もないことに糸口がある

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム紹介編

ちょっとひと休みしていたＳＬＧも、夏に向かって動きだしたようだ。7月にはナムコから三国志、8月に任天堂のファミコンウォーズ、そして9月にはボーステックから大戦略と、1月ごとに発売が予定されている。今回は発売の近い三国志のマップデータ編だ。



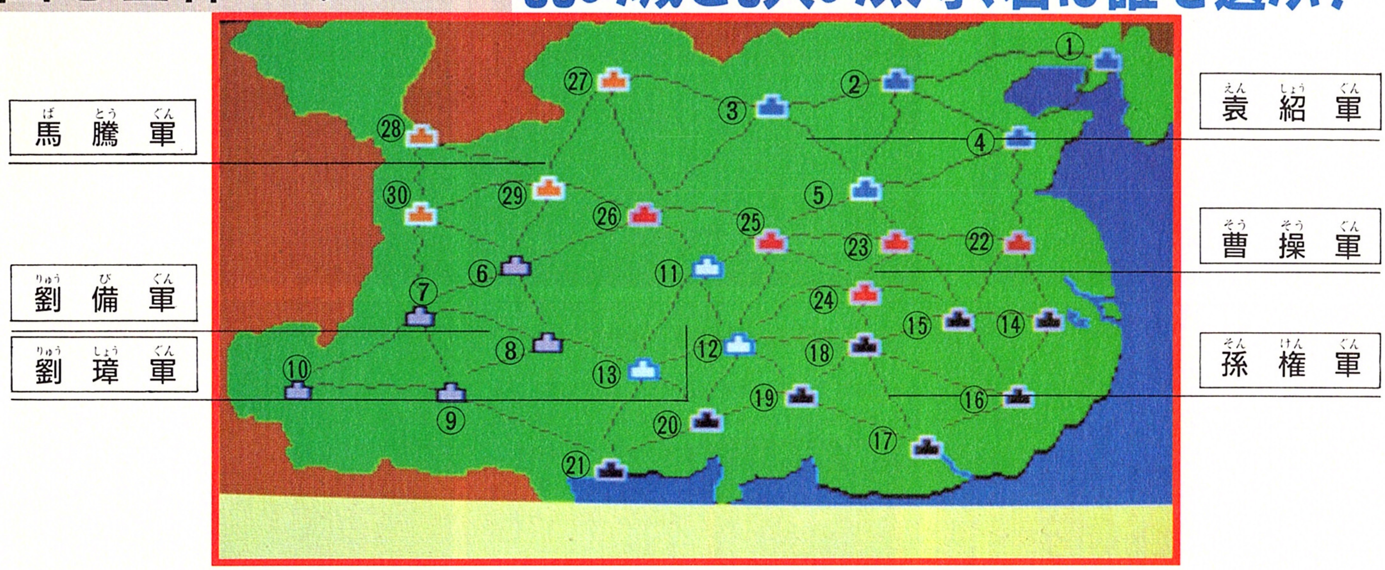
三国志〔中原の覇者〕

ナムコ	¥6900	7月29日発売	カセット

今回は全ての城の地形とデータ、城つきの武将のデータを大公開するのだ。戦闘する際に、どの軍（水、平、山とあったね）を戦闘に持って行けば一番有効なのか、事前に敵の城の地形を調べておく必要がある。ただ、調べるのには命令書１枚が必要。そんな時、このデータがあれば命令書を使わずに済むってわけさ。

三国志全体マップ

30の城と6人の太守、君は誰を選ぶ！



この広い大陸は、30の城を６人の太守が分割して持っている。つまり６つのエリアに分かれているわけだ。キミは城30をすべて手にいれなければならない。地域によって、川や池などが多かったり、山に囲まれていたりする。そういった地形をよく分析して戦うようにしよう。

このデータは、敵の武将はどんなヤツかを知る事もできる。例えば、知が低ければ計略してこないし、忠が低ければ寝返るかも知れない。他に、心身ともに数値の高い武将にはあまり戦いを挑まないようにするとかね。とにかく、太守を早く見つけだして、（移動する太守もいる）ルートを見いだし、攻めてしまうようにしよう。

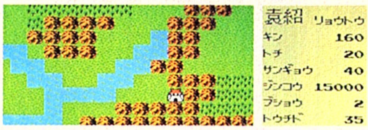


袁紹軍

エンショウグン

右上に位置するこの地方は、土地もまあまあで可もなく不可もなくと言ったところだろうか。ただ、全体的に兵の数が少ないようだ。それに、袁紹のいる位置が少々気になる。できれば遼東ぐらいに引っ込んでた方がいいかも知れない。曹操軍はなかなか強いからね。曹操が劉備に手間取っている間に馬騰へ攻めるのも手かな。

① 遼東 リョウトウ



公孫康 コウソンコウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
82	62	46	71	27	水	0 3	0 3	4 4

審配 シンパイ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
71	78	60	66	97	水	0 4	1 3	3 3

▲公孫康の忠が低い。こいつは早めに前線へ出してしまいましょ。袁紹はここに移動ね

② 幽州 ユウシュウ



袁熙 エンキ

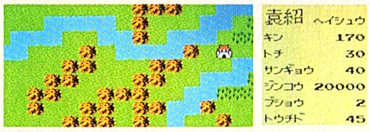
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
81	23	56	22	66	山	0 3	1 4	3 3

文醜 ブンシュウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
92	31	93	54	79	平	2 5	4 4	1 1

▲文醜の弓部隊はなかなか強力である。大事に使っていこう

③ 并州 ヘイシュウ



高幹 コウカン

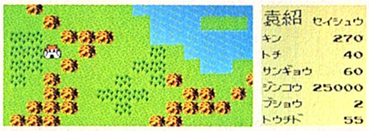
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
79	38	67	42	66	水	0 4	1 3	3 3

沮授 ソジュ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
52	62	41	75	71	山	0 3	0 3	3 4

▲隣の西安陽を攻めるにはチト荷が重すぎるかな？

④ 青州 セイシュウ



袁譚 エンタン

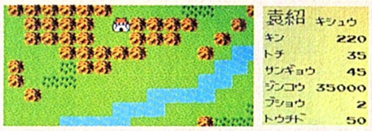
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
83	30	42	37	58	水	0 3	0 3	4 4

田豊 デンホウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
40	96	18	93	99	平	0 1	0 4	3 5

▲狙い目は徐州だろうか。しかし、やっぱり守りの要として使うしかないだろうなあ

⑤ 冀州 キシュウ



袁紹 エンショウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
78	68	79	33	ー	水	4 4	4 4	2 2

顔良 ガンリョウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
91	42	95	59	85	山	1 5	4 4	1 1

▲曹操軍にいちばん狙われやすいのがココ。袁紹は早めに引っ込むか攻撃するか決めよう

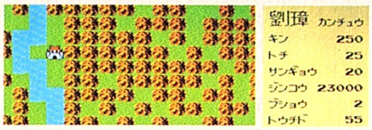


劉璋軍

リュウショウグン

山にかこまれた、守るにはいいかもしれない地方。しかし、土地が非常に痩せているので収入がとっても少ない。戦うには少々不利かも知れないね。それに、武将のパラメータの値が良くない。ここまでよくないと、学問所で上げるにしろなんにしろ、そうとうな手間を必要としてくる地方であろう。

⑥ 漢中 カンチュウ



閻圃 エンホ

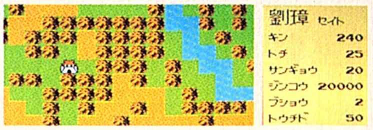
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
55	78	16	75	72	水	0 1	0 4	5 5

張衛 チョウエイ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
57	60	49	63	70	平	0 3	2 3	4 4

▲一応前線である。しかし病院がないので、長い戦いには向いてないようだ

⑦ 成都 セイト



劉璋 リュウショウ

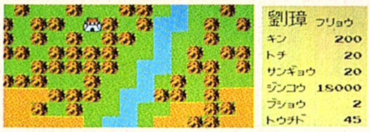
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
51	38	25	97	ー	山	3 3	4 4	3 3

孟達 モウタツ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
80	46	65	81	66	水	0 4	2 3	3 3

▲劉璋軍中心の城だね。当面は町作りに専念しないと、税金が少なくてしょうがない

⑧ 涪陵 フリョウ



張松 チョウショウ

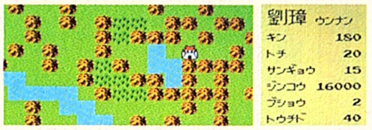
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
40	97	18	66	93	山	0 1	0 4	5 5

法正 ホウセイ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
58	91	33	76	82	平	0 2	1 4	4 4

▲劉備軍とのちょいうど境目にあたる城だ。ここはなんとしても死守せねばならんぞ！

⑨ 雲南 ウンナン



高定 コウテイ

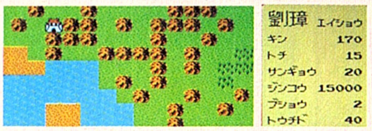
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
63	52	43	58	68	水	0 3	1 3	4 4

鄂煥 ガッカン

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
95	40	76	39	83	山	0 4	2 4	2 2

▲産業がほとんどサイテーに近い。やはりここも町作りを最初にやらないとね

⑩ 永昌 エイショウ



王伉 オウコウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
62	48	31	46	30	水	0 2	0 4	4 4

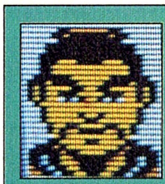
呂凱 リョガイ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
45	77	21	80	72	水	0 2	0 3	5 5

▲統治度が低い上に水軍だけとは困ったもんだ。呂凱に武将を探させよう

表の見方：弓・騎・歩の数値の単位は100人。上段はゲームスタート時に持っている兵力（初期値）。下段は持てる兵力の上限（最高値）を示しています。

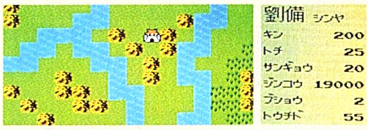
劉備軍



リュウビグン

持ってる城は3つと少ないし、ほぼ中央にあるため、他方から攻め込まれ易いというのが難点。しかし、土地が非常に肥えてるので税金がたんまりと入って来る。それにも増して、武将がとっても強いのが魅力だね。関羽、張飛軍はちょっとやそっとの事では撃ち破れまいて。当面の目標は、隣の曹操軍だろう。

11 新野 シンヤ



劉備 リュウビ

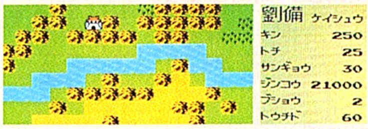
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
78	63	53	99	—	水	4 4	4 4	2 2

趙雲 チョウウン

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
98	85	96	87	95	山	0 5	4 4	1 1

▲町はそこそこ。劉備軍の特色は武将にイイのが揃ってることだね

12 荊州 ケイシュウ



関羽 カンウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
99	82	97	87	97	水	1 5	4 4	1 1

孫乾 ソンカン

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
51	68	46	92	95	山	0 3	0 3	4 4

▲関羽、張飛、劉備とそろえば恐いものナシ。その軍で早めに曹操を倒すとよろしい

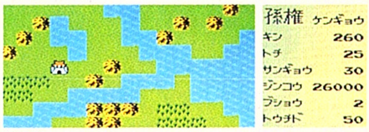
孫権軍



ソンケングン

右下に位置し、水辺の多い地方である。城の数は最高の8個を持っているが、曹操、劉備軍という最強の軍に囲まれているため、最初から伸び悩んでしまう地方なのだ。これも、曹操と劉備が戦っている間に、袁紹の地方へ手を伸ばして行くしかないであろう。1度戦線を縮小してからイッキにいくとよい。

14 建業 ケンギョウ



孫権 ソンケン

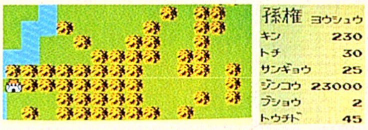
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
60	65	51	90	—	水	4 4	3 3	3 3

魯粛 ロシュク

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
40	87	05	92	90	山	0 1	0 3	3 6

▲ここから徐州、青州と攻めるのが妥当なところでしょ。孫権は逃げね

15 揚州 ヨウショウ



周瑜 シュウユ

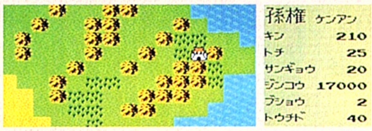
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
65	90	86	82	93	水	0 5	3 3	3 2

太史慈 タイシジ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
87	48	87	77	90	水	0 5	3 3	2 2

▲ここにいる2人の武将は、うまく使えば相当な戦力となる。弓が5だからねえ

16 建安 ケンアン



周泰 シュウタイ

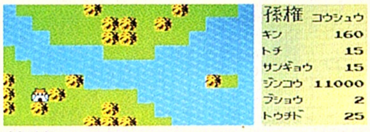
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
87	32	72	50	97	水	0 4	3 4	2 2

程普 テイフ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
90	50	75	65	77	平	0 4	3 4	2 2

▲この2人もなかなかだが、ちょっち頭が弱いようだ。学問所のある城へ行かせること

17 交州 コウシュウ



黄蓋 コウガイ

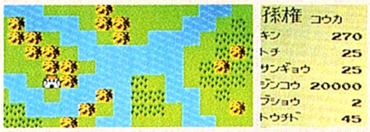
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
67	60	73	83	99	水	0 4	4 4	2 2

韓当 カントウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
89	42	79	68	71	平	0 4	2 4	2 2

▲内政がボロボロ。とにかくいちばん最初に統治度を上げなければ何にもならないぞ

18 江夏 コウカ



黄祖 コウソ

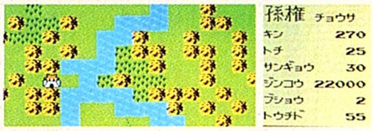
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
57	30	45	18	62	水	0 3	1 3	4 4

甘寧 カンネイ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
96	60	94	83	65	山	1 5	4 4	1 1

▲甘寧がなかなかいい。曹操軍から狙われ易いので注意するべし

19 長沙 チョウサ



韓玄 カンゲン

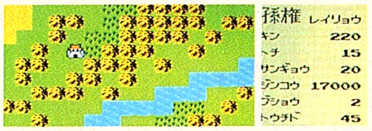
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
50	21	36	20	49	山	0 2	2 4	4 4

黄忠 コウチュウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
90	42	88	73	95	平	0 5	2 3	2 2

▲韓玄があまり使えないだろう。早めに前線へ送ってしまいましょ

20 零陵 レイリョウ



劉度 リュウド

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
55	32	28	47	38	水	0 2	1 3	5 5

刑道栄 ケイドウエイ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
89	13	82	30	89	山	0 5	2 3	2 2

▲2人とも知力が低いので、学問所へ行かせよう。荊州でも狙う？

21 鬱林 イクリン



陸遜 リクソン

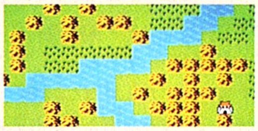
体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
65	97	63	55	83	山	0 4	1 3	3 3

呂蒙 リョモウ

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
75	75	68	72	68	水	0 4	2 3	3 3

▲陸遜は知が高いので、武将集めに最適の人物だ。毎回毎回必ず行かせよう

⑬ 衡陽 ショウヨウ



劉備	ショウヨウ
キン	200
トチ	20
サンギョウ	25
ジンコウ	18000
ブショウ	2
トウチド	50

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
張飛 チョウヒ	99	20	99	35	99	山	1/5	4/4	1/1
び竺 ビジク	61	62	31	90	92	平	0/2	0/4	4/4

▲曹操との戦いを避けるなら、ここから劉璋軍へとなだれ込むとよい

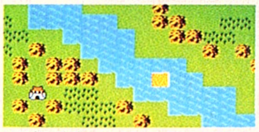
曹操軍



ソウソウグン

劉備軍と1、2を争う強力な軍である。すぐ隣の新野に劉備本人がいるので、そこを攻めて一気に手に入れるという手もあるのだが、劉備も同じ事を考えているので、なかなかうまくいかない。ここで消耗をすると後々に響いてしまう。袁紹か孫権をいただいて、軍を強化してから劉備を攻めた方がいいかも知れないね。

㉒ 徐州 ジョシュウ



曹操	ジョシュウ
キン	230
トチ	30
サンギョウ	35
ジンコウ	22000
ブショウ	2
トウチド	60

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
夏侯淵 カコウエン	98	33	90	45	87	山	0/5	4/4	1/1
李典 リテン	72	53	50	72	80	山	0/3	2/4	3/3

▲袁紹軍の青州、孫権軍の建業から狙われる所だ。夏侯淵がもったいないので動かしておこう

㉓ 兗州 エンシュウ

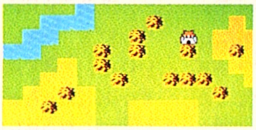


曹操	エンシュウ
キン	200
トチ	25
サンギョウ	30
ジンコウ	21000
ブショウ	2
トウチド	45

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
夏侯惇 カコウトン	97	61	85	68	91	水	0/5	2/3	2/2
楽進 ガクシン	88	52	60	61	90	山	0/4	3/3	3/3

▲曹操軍なら、ここから冀州を狙って行けばいいだろう

㉔ 予州 ヨシュウ

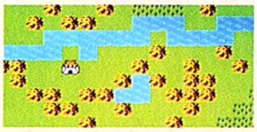


曹操	ヨシュウ
キン	250
トチ	20
サンギョウ	25
ジンコウ	20000
ブショウ	2
トウチド	55

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
曹洪 ソウコウ	86	55	63	52	89	山	0/4	2/3	3/3
郭嘉 カクカ	49	93	10	73	95	水	0/1	0/4	5/5

▲孫権の江夏を狙える。郭嘉には武将集めをさせること

㉕ 洛陽 ラクヨウ

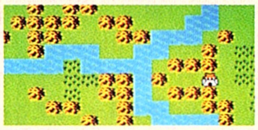


曹操	ラクヨウ
キン	320
トチ	35
サンギョウ	40
ジンコウ	36000
ブショウ	2
トウチド	55

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
曹操 ソウソウ	82	80	86	96	—	水	5/5	3/3	2/2
干禁 ウキン	82	60	42	59	88	山	0/3	2/3	4/4

▲いわずとしれた首都である。劉備がすぐそこにいるけど……

㉖ 長安 チョウアン



曹操	チョウアン
キン	300
トチ	30
サンギョウ	35
ジンコウ	38000
ブショウ	2
トウチド	55

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
曹仁 ソウジン	76	60	57	61	85	水	0/3	1/4	3/3
荀或 ジュンイク	59	97	12	74	88	水	0/1	0/4	5/5

▲城がなかなか肥えてるね。だからこそ、とられないようにしなければならない

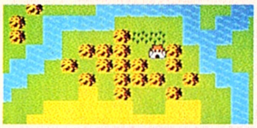
馬騰軍



バトウグン

ここは砂漠にかこまれた地方。土地も痩せ、軍も大した事はない。馬騰で勝つのは難しいだろう悪いことは言わないから、馬騰を選ぶのはやめなさい。逆に、ここを攻めるは最後でいいので気に止めなくてもいいのだ。早いとこ袁紹の方へ手を伸ばすしかないんだろうなあ。

㉗ 西安陽 セイアンヨウ

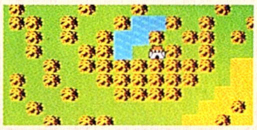


馬騰	セイアンヨウ
キン	150
トチ	15
サンギョウ	15
ジンコウ	10000
ブショウ	2
トウチド	30

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
馬岱 バタイ	92	63	84	52	65	山	0/5	2/3	2/2
韓遂 カンスイ	66	87	30	81	79	平	0/2	1/4	4/4

▲城の中がショボい。袁紹、劉備軍からも狙われるしね

㉘ 涼州 リョウシュウ

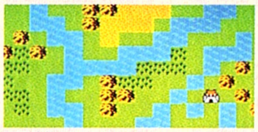


馬騰	リョウシュウ
キン	170
トチ	15
サンギョウ	20
ジンコウ	12000
ブショウ	2
トウチド	50

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
馬騰 バトウ	82	53	77	84	—	水	4/4	4/4	2/2
馬超 バチョウ	97	50	98	72	76	山	0/5	4/4	1/1

▲馬騰、馬超の親子がどこまでがんばるか。しかし、これだけという話もある

㉙ 安定 アンテイ

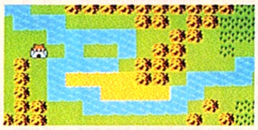


馬騰	アンテイ
キン	180
トチ	20
サンギョウ	25
ジンコウ	15000
ブショウ	2
トウチド	45

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
馬休 バキュウ	73	43	57	51	72	平	0/3	2/4	3/3
龐徳 ホウトク	95	48	96	76	90	平	1/5	4/4	1/1

▲曹操の長安、馬騰の漢中の攻撃を受けやすいのが欠点な場所であろう

㉚ 西平関 セイヘイカン



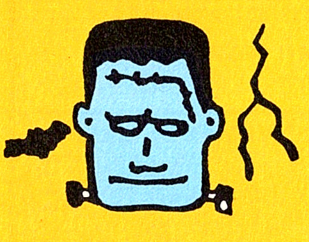
馬騰	セイヘイカン
キン	210
トチ	20
サンギョウ	25
ジンコウ	18000
ブショウ	2
トウチド	40

武将	体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
馬鉄 バテツ	81	37	65	41	77	水	0/4	3/3	3/3
馬玩 バガン	75	47	60	55	78	平	0/4	1/3	3/3

▲武器屋がないのがいっちガンになりそうな所。武将もあまり使えそうにないし

怪物博物館④

THE MONSTER MUSEUM



獣人（ライカンスロープ）

by 北枕獲

オオカミ男とその仲間たちだよっ！

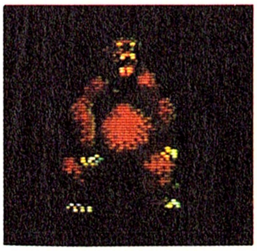
さあ、いよいよ聞きなれない言葉が出てきたぞ。『ライカンスロープ』なんて、知らないだろう。日本語にすると『獣人』とでもゆーのかなぁ。いわゆる『オオカミ男』のたぐいだね。

ふだんは人間なんだけど、何かのきっかけで（オオカミ男の場合の満月は特に有名だね）動物に変身するモンスターだ。超メジャーなオオカミ男以外にも、この種族は数多いぞ。『ＷＩＺＡＲＤＲＹ』をやったことがあるなら分るよね（『ライカンスロープ』は『ワー・ビースト』とも呼ばれるんだ。ウィズに出演している「ワーなんとか」ってのは、みんなこの仲間なんだ）。ウィズにはオオカミの他に、熊・ネズミ・虎・ライオンなんかが出演してたよね。また、珍しいところでは、猫・ウサギ・キツネにタヌキなどもいるらしいよ。ま、この種族は、動物の種類と同じ数だけ存在してるって話もあるしね。

さてさて、変身のきっかけだけど、だいたい自分の身に危険が迫るとってゆーパターンが多いみたい。オオカミ男にしても満月で変身とゆーのはマユツバで、実際には自分の意志で変身できるらしいしね。獣化したライカンスロープの知能はってゆーと、変身した動物なみになってしまうヤツが多いんだね（ちなみに変身後も人間の知能を持ち続けるヤツもいるが、こーゆーのは少数派で『シェイプ・チェンジャー』と呼ばれ、ライカンスロープとは区別される）。また変身した姿は動物そのもので、映画のオオカミ男みたいに人間と動物の中間形態をとるヤツは、ワー・ラットなど、ごく少数の種族だけらしい（「らしい」ばっかで申し訳ないけど、最近ではライカンスロープもずいぶん減っちゃって、分らないことも多いんだよね）。

ライカンスロープ共通の特徴としては、傷の回復が驚くほど早いってことがある。どんなに大きな傷も、見ているうちにどんどん回復していく（もっとも、首をはねられてもだいじょーぶかどーかは不明である。残念ながらライカンスロープの首をはねた人間にはあったことがないので…）。つまり、ライカンスロープを倒すためには、普通の攻撃法じゃダメなのね。じゃあ、どうすればいいか？

映画のオオカミ男だと、銀の十字架を溶かして作った弾丸を撃ち込んで倒す場合が多いね。別に十字架や弾丸じゃなくていいんだけど、彼らに有効なのは銀の武器だ。銀は昔から魔法使いが好んで使う貴金属で、不思議な力が宿っていると言われている。特に、力ある魔法使いが精錬したミスリル銀なら、間違いなく一撃で倒せる。また、この種族には魔法や呪文もよく効くので、ぜひ魔法使いの友だちを持ちたいもんだね。



▲ウィズのワー・ベア。ライカンスロープはこーゆー風に、完全に獣化してしまう

電脳恐怖都市④ ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



怖くて哀しい…

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

3つの願いかなえてあげる。

じき夏である。

夏と言えば何といっても涼しい山である。

山に行くと、女の子が水着なんか着ているわけないじゃないかつまらんから本題に入る。あ、またやってら。

仏の顔も三度まで。あと一回はできるな。何考えてるんだか。

三度で思い出したが、世界各地の民話や伝承には、あるモノに願いをかけるとどんなことでもかなう、ただし三回限りといった〝三つの願い〟テーマの話がよく見られる。ホラーにもある。

老夫婦は息子と三人でつつましく暮していた。ある日、男親の古い知合いがたずねて来て、インドから持ち帰ったという干からびた猿の手を三人の前に差しだした。これには三つの願いがかなう呪いがかけられていると言うのだ。しかも、なぜか、くれると言う。

客が帰ったあと父親は、冗談半分で金が欲しいと猿の手に願いをかけた。

あくる日、息子は勤め先で事故に遭って死んでしまう。老夫婦には会社から補償金が支払われた。

家の近くの墓地に息子を埋葬したものの、あきらめきれない母親は、藁にもすがる思いで猿の手を握りしめ、そして叫ぶ。「息子を生き返らせて！」

その夜ふけ、ベッドに横になった老夫婦の耳に、突然、玄関のドアをノックする音が飛びこんで来た。一度、二度、三度……。家じゅうに音がひびき渡る。

息子が帰ってきた！と老妻はドアの鍵をあけようとしていた。夫は必死に猿の手を探しだし、最後の願いをかける。とたんにノックの音がやんだ。つづいてドアが開けられた。失望の悲鳴。

ドアの外に息子の姿はなかった。

恐怖の実体を見せず一歩手前で切りあげる、この方が、ゾンビ化した息子をモロ出しするよりなんぼか怖いことか。手といえばこんな小説もある。

ある女性が家を借りた。家政婦付きのやつだ。そしてその家には幽霊が出た。ちっちゃな女の子の〝手〟だけの幽霊が。水道の蛇口で一所懸命手を洗っている〝両手〟を彼女は目撃してしまうのだが、家政婦がわずか七歳で病死したその子の乳母だったこと、ずっとその子の霊を護ってきたことを知らされる。気だての良い、きれい好きな可愛い子だった。

彼女は目を閉じ、そっと手を差しのべその子の名を呼んでみる。すると、ほんのいっとき小さな二つの手が、彼女の手の中でそっとやすんだ。

コワイばかりが怪談じゃないんだよ。こういう泣ける話もあるのだ。つづく。



THE FAMI-COM TECHNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1988 Vol.14





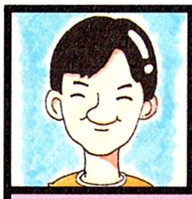
じめじめしてた6月も終わり…
やってきたぞっ7月が!! 夏だッ夏だッテク道場だッ!!

やっぱり夏は、冷たいものを飲みながらのスポーツゲームに限る!!
今回のお題は、人気最高ハリキリスタジアム
アイドルチーム総出演!! 手とり足とり教えまひょ!





またまたいくぜ!! ハリスタ特集!!



究極ハリキリスタジアム

GAMER／ベクトル山田

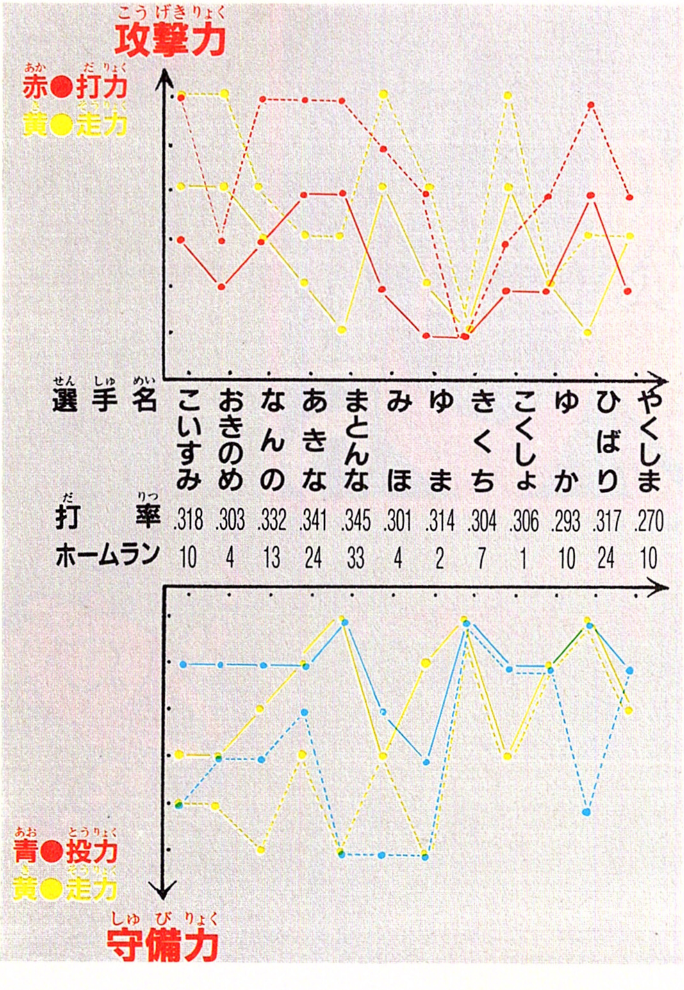
僕は、東大歌謡曲研究会という文化的なサークルに入っています。と言っても、アイドルを見て喜んでいるだけなんですけどね。そんなわけで、今回はＩチームの大特集をすることにします。

Q は～い、こんにちは！ 何が何でもジャイアンツ!!という男の子です。「究極ハリキリスタジアム」買いました。当然Ｇチーム！と言いたいところだけど、もっと魅力的なチームを見つけてしまったんです。Ｉチームです。あの可愛いアイドル達の育て方を教えて下さい。　貢ぎ物・塩　東京・岡剛

アイドルチームが好きな人へ

A やあみんな、元気にバッキンガムのπ定理してるか～い。今話題のＩチームの育成法から始めよう。その他の12球団も基本は同じ。参考にしてね!!

Ｉ(アイドール)で優勝しよう ★野手編



打線について

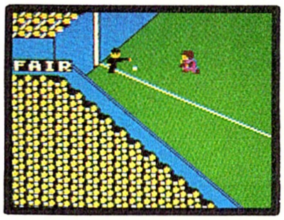
線は点がなめらかにつながったもの。打線も線だから、個々の打者がなめらかにつながるようにしよう。打線を大きくわけると、俊足、クリーンアップ、下位になるんだ。俊足コンビが塁に出て投手をかく乱させながら、クリーンアップが長打を弾き出すのが効果的だよ。下位は点が取れたらもうけものって感じ。そんな打線に近づけるように育てよう。Ｉチームの初期値は、左図のグラフの実線だ。理想の打線を点線で示したから、参考にしてね。右頁のアイドル達の言い分も聞こう！



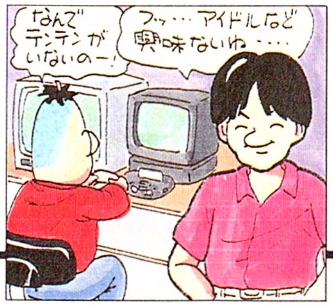
好不調はどうしようもない要素。打順を組みかえよう！

守備について

守備の補強は、投力と走力だね。投力は肩の強さ、走力は守備範囲にあたる。外野手は投力、走力ともに重要だね!! 内野手は走力はいらないけど、投力は必要。打球のよく飛んでくる３塁手を筆頭に、けん制を投げる捕手、併殺を裁く２塁手。例外は、送球をすることのない１塁手だ。詳しくは左図を見よう。

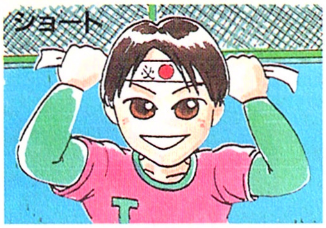


外野手は強肩、俊足が要求される、ハードなポジション



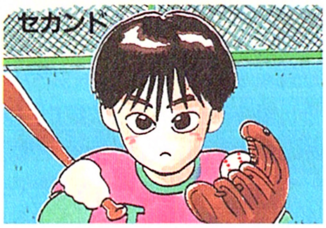
アイドル野手のラインナップ!!

1 こいすみ 切り込み隊長



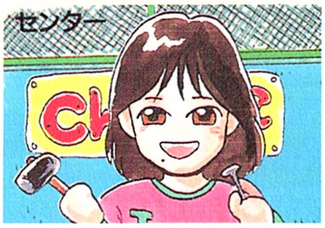
◯私は、いきなり相手投手にガツンとやる打者よ。塁に出たら自慢の足で盗塁ね♡

2 おきのめ オールラウンドプレイヤー



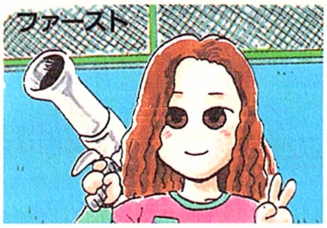
◯こいすみさんが塁に出たら、バントしたり、強打したりの私。足も速いのよ♡

3 なんの チャンスメーカー



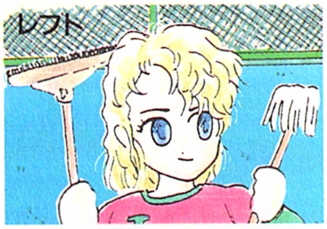
◯長打力はないけど、打率の高い私。ヒット、ヒットであきなさんへつなげるの♡

4 あきな チームの主砲



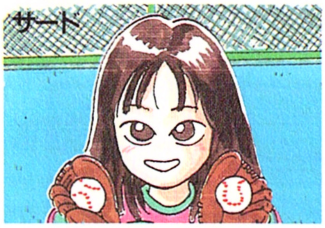
◯ホームラン、タイムリーでドンドン点を取るわ。ファーストだから投力は関係なし

5 まとんな 走者を掃除



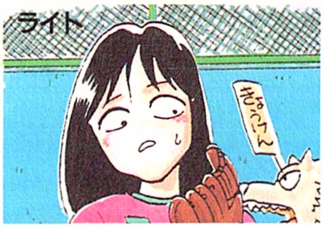
◯塁ニタマッタ走者ヲ、ホームランデソージネ! レフトノワリニ、カタガヨワイワ

6 みほ 守りのかなめ



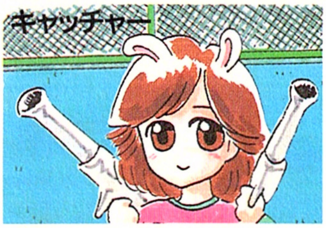
◯私の所に一番打球が飛んでくるわ。ぜひ肩を強くしてね。実は足だって速いのよ!

7 ゆま 強肩外野手



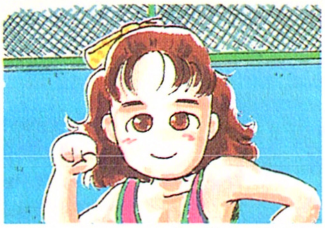
◯私はとても非力な打者だけど、肩の力は抜群!! ライトゴロも1塁でアウトよ!

8 きくち 第2の主砲?



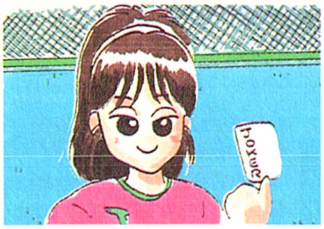
◯打力を上げて第2のクリーンアップにしてね♡ でもひばりさんの方がいいみたい

代 こくしょ 走りのスペシャリスト



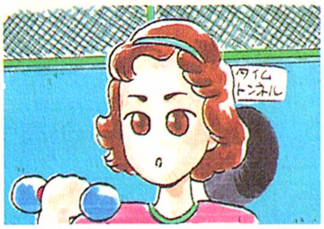
◯私はなんてったって足の速さで勝負っ♡代走って機能がないのがとっても残念〜っ

代 ゆか 左の切り札



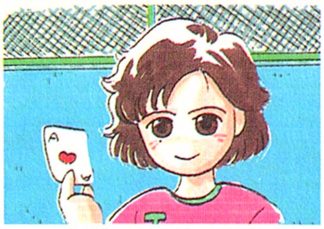
◯ピッチャーの代打として出るの。相手が左投手だったら、やっぱり私しかないわ

代 ひばり 絶対スタメン



◯あたしゃ足も遅い、肩も弱いのおばんだけど、バッティングはスゴイものよ!!

代 やくしま 右の切り札



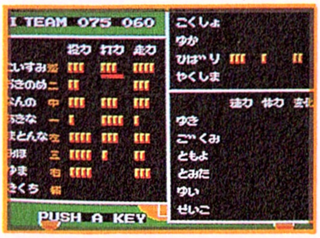
◯ハリスタはね、右対右、左対左は打者が有利なの。私は右投手用の代打ってことね

こう育てるのが理想的!!



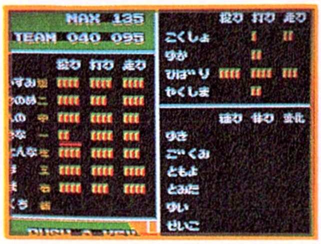
第1段階 だい1だんかい

成長ポイント30。全体的には投力重視で、打力は後で!! サードのみほ、ライトのゆま、レフトのまとんなの肩を強く、1番打者のこいすみは足を速くね!!



第2段階 だい2だんかい

成長ポイント60。投力を十分に上げたら、次は走力。なんの、あきな、まとんなのクリーンアップの打力は満たんにしよう。ひばりの投力を忘れずに!!



第3段階 だい3だんかい

成長ポイント95。あとは投手にまわす。守備をしない代打陣と、ファーストのあきなの投力以外はほぼ満たんにしよう。全員ホームランも夢じゃないぞ!!

アイドルチームで優勝しよう ★投手編

ローテーション例

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
①	ゆき	→	→	→	→	→	せいこ	→	ゆい
②	ごくみ	→	→	→	ともよ	→	→	とみた	→
①'	ごくみ	→	→	→	せいこ	→	→	ゆき	→
②'	ともよ	→	→	とみた	→	ゆい	→	ゆき	→

投手起用法を考える!!

投手を育てていくと、対戦相手のコンピュータチームの打者が強くなる。勝ちにくくなるから、野手を優先して育てて、投手は後まわしにした方がいいね。

で、投手を育てる時がきたら、まずローテーションを考えよう。ハリスタでは、1試合で投手の疲労が全快するね。だから2日ずつのローテーションが必要だ。選手の性格をよくつかんだら、左の表のように計画を立てよう。それに合わせて各能力アップだ!

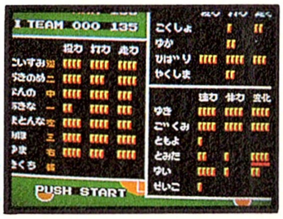


○状況によっては早めにリリーフを出すことも必要!!

先発はスタミナ重視、リリーフは速力、変化重視。①②の型が普通だけど、①'②'のようにゆきをおさえにする手もある。先発が完投できるようになったら、リリーフ陣はうっちゃってもいいぞ。その位差があるのだ。



○ファイアーボールはバットをへし折ってしまう決め球だ



○ゆき、ごくみの先発投手は速力、体力、変化満たんに!

アイドル投手のラインナップ!!

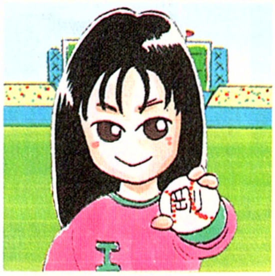
1 ゆ き(左下) 防2.27
スタミナ抜群先発



カ4 シ2 フ4
Max 138

防御率が13球団の先発投手で4番目。すごいでしょう。カーブの切れもいいし、スタミナは抜群。完投もできます。文句なしに私が1チームのエースね♡

2 ごくみ(左上) 防2.81
剛速球派先発



カ3 シ3 フ5
Max 143

私は140km台の速球で勝負よ。速力を上げれば157kmのファイアーボールだって投げられるわ。スタミナもけっこうあるから、体力を2ぐらい上げて先発にしてネ

3 ともよ(右上) 防3.46
緩球派中継ぎ



カ3 シ2 フ7
Max 136

1チームで1番防御率の低い私。変化球も普通だから、速球とフォークボールの組み合わせて頑張るしかないわね。先発にするなら、体力をかなり上げなきゃ!!

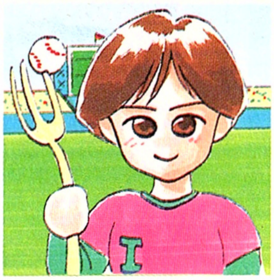
4 とみた(右下) 防3.23
変化球派押さえ



カ4 シ3 フ3
Max 140

カーブ、シュート両方いいから、両サイドをつく対角線投法が有効ね。変化をさらに上げたら分裂魔球だって投げられるわ。ここぞって時には私にまかせて♡

5 ゆ い(右下) 防3.03
フォーク抜群押さえ



カ3 シ3 フ8
Max 138

フォークの切れ味は、13球団でトップよ。速球、変化球ともにイイ線いってるから、押さえのエースね。体力を満たんにしてくれたら、先発だってOKよ♡

6 せいこ(右上) 防3.32
速球派中継ぎ



カ2 シ4 フ5
Max 138

シュートにはヒカルものがあるんだけど、右打者にはカーブが曲がらない分、苦しいわね。速球はまずまずだから、何とかゴマかして投げるしかないわ。

Q こんにちは。僕は小学校6年生の男の子です。この前の日曜日にハリキリスタジアムを買いました。とっても面白いですね。毎日、学校の帰りに友達と遊んでいます。ところでお願いがあります。友達をアッと言わせる技を教えて欲しいのです。

貢ぎ物・千羽鶴　北海道・安田健一

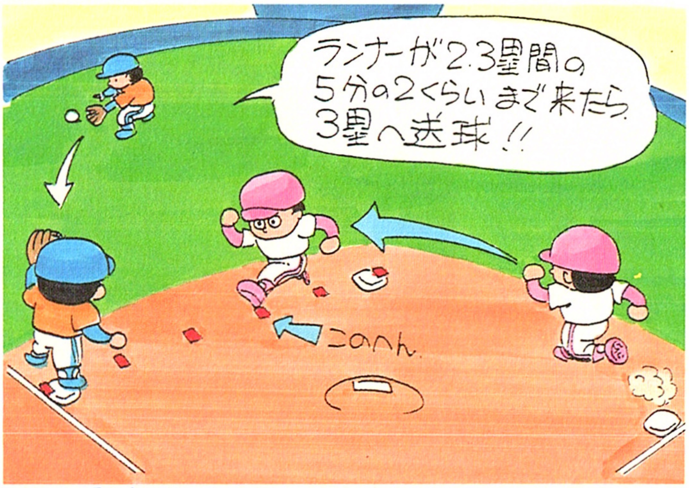
説明書に載ってない 名迷テクニック集だ!!

A ハリスタが出てから、ポテンシャルの高い毎日を過ごしてる人も多いんじゃないかな。今度は勝つための㊙技を公開だ。ハリスタは今までの野球ゲームより賢いから注意が必要だよ。例えば、盗塁しようとすると、しつこくけん制球を投げてくる。走者を塁間にはさんだら、アウトにしようとボールを持って追っかけるしね。頑張ろう!!

VS COMPUTER編

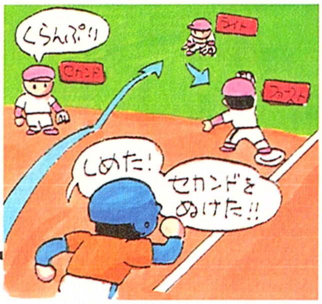
1 3塁まで走らせる

レフトの投力が3ぐらいになったらできる技だ。コンピューター打者は、こちらの野手が球を捕るまで進塁し続ける。これを利用しよう。レフトへヒットがでてたら、左翼手を打球によせて待っておく。打者が2塁をまわって3塁にむかったら、球をとって3塁へすぐ送球!! ほとんどアウトにできるぞ。



2 2塁手はスルーする

1・2塁間をぬけるヒットは、2塁手が捕れそうにないなら、少しも動かさずスルーしよう。すると、ライトで捕れるから、1塁へすぐさま送球。うまくいけばアウトにできるぞ。



3 好不調を変える

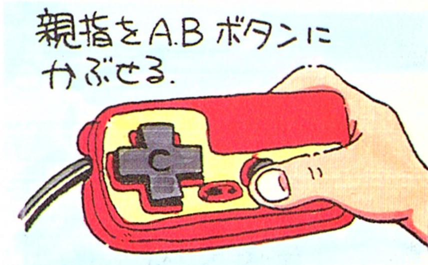
バッターの好不調による影響は大きいね。非力な打者でも、好調ならホームランを打ってしまう。ところがこの要素はランダムなんだ。リセットを押すと変わるぞ。自分を有利にしよう。



○相手のクリーンナップに不調者がでるまでリセットだね

4 リードandバックを身につける

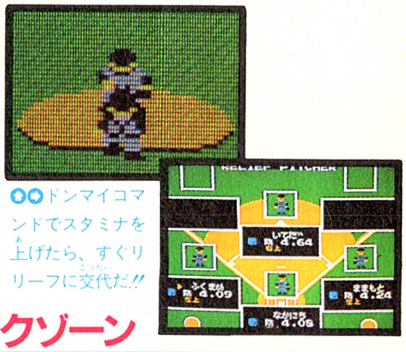
走者のリードはかなり有効だね。ところが、リードが大きすぎるとけん制球でアウトにされてしまう。Ⓐ Ⓑ両方押せば戻れるけど、とっさにできない人は右の図の操作法を覚えよう。



VS 2P編

1 先発投手スタミナUP

ドンマイコマンドがスタミナを少し回復させてくれることは、君達も知ってるね。スタミナが満タンの選手に使ったらどうだろう。実は、満タン以上になるんだ。これを利用して、スタミナUPの先発投手をつくったらパスワードをとって友達と対戦!



○○ドンマイコマンドでスタミナを上げたら、すぐリリーフに交代だ!!

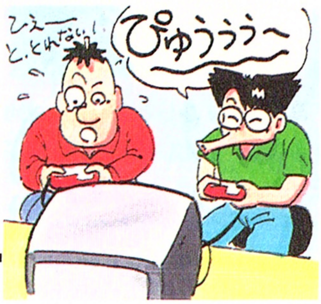
2 打たれないストライクゾーン

右投手対左打者、又はその逆で使える投球術だ。ホームベースの外角ギリギリを通過する直球は、バットが届かない。プレート上での微妙な位置調節が必要だけど、必勝ストライクだ!!



○プレートの端から半歩分まん中へ寄るのがポイントだよ

3 絶叫する



こいつはスゴイ!! 相手を爆笑にさそう技だ。要は簡単。フライを打ち上げてしまったら「ピュー」と叫んで、打球音をかき消すんだ。困るわ、笑うわでフライを捕りそこなうこと必至。

Q 必勝本の写真の中に出てくる"FH"って、どーやるとでてくるんですかねぇ。コマンド打ち込んだりとか、なんかすると出てくるんですか？ 教えて下さい。とっても不思議です。あと、もしできるならデータなんぞも書いてくれるとうれPです。貢ぎ物：Sun Sunとした Sun　フェニックス小山

ヒッポンズは特別ロムです

A 残念ながらヒッポンズは特別ロムにしか入ってません。Hチームのかわりに入ってるんです。普通のロムに、パスワードを入力しても、バグるだけです。

速報 そくほう

ファミコン誌対抗 究極ハリキリスタジアム大会開催か!?

優勝できるか！ ヒッポンズ

選手名	打席	守備	打率	本塁打
くろす	左	中	.220	11
まっきい	左	遊	.288	7
はるく	右	捕	.315	27
はら	右	一	.274	15
つじ	右	三	.277	35
なりさわ	左	左	.284	21
みそ	左	二	.266	7
ほさか	左	右	.283	11
なかはた	左	／	.267	8
きよし	右	／	.154	4
この	右	／	.251	5
よる	右	／	.241	5

選手名	投法	防御率
あちゃ	左	4.40
ひらぼ	右下	3.20
ぐっき	左下	4.51
べにい	右下	3.78
りんりん	左	4.15
まるい	右	4.44

最強チーム？ タイトーズ

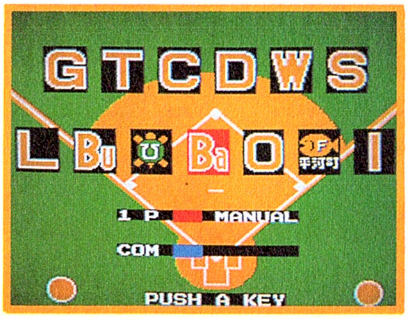
	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	たかさき	右	遊	.320	23
	はっとり	左	三	.246	1
	くろさわ	左	捕	.282	14
	もりやま	右	左	.245	42
	たけもと	左	中	.269	8
	さとう	右	二	.268	10
	かとう	右	一	.271	4
	まつたか	左	右	.218	7
代打	はせかわ	右	／	.293	27
	かしわら	左	／	.238	2
	おおうえ	右	／	.230	2
	みなかわ	左	／	.281	16

	選手名	投法	防御率
投手	たきもと	右	3.42
	すずき	左	3.99
	えざき	右下	3.85
	やすだ	左	4.24
	てらだ	右下	4.68
	すすきふ	右下	4.42

ヒッポンズの運命いかに

そ～なんです。日時は決まってないんですけど、タイトーからハリスタ大会のことをほのめかされています。他のファミコン雑誌の入ったロムもあるそうで、各自育てた最強パスワードで対戦！ すごい大会になりそうですね。

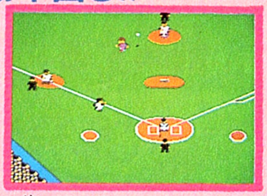
さてヒッポンズの紹介です。まずは1番のくろす。果たして突破口を開けるのか。はるく、はら、つじ、なりさわの4人クリーンナップが破壊力ありそう。で、目につくのが代打陣。ウケをねらいのみで、実力はなさそーです。ひらぼは上から2番目ながら、実力ではエース。優勝を十分狙える戦力ですね。



○HチームのFH（ヒッポンズ）の代わりにFチームの代わりにHF（タイトーズ）!!

究極ハリキリスタジアム必勝本出る!!

ベクトル山田の書くハリスタ必勝本。グラフや表をふんだんに使った、お買得の一冊です。


○究極技術がもりだくさん

門弟・道場破り募集!!

ゲームが行き詰まって悩んでいる君！恥ずかしがることはありません。テク道場は君のどんな質問にもお答えします。また、腕に自信のある人は攻略法を送って下さい。

対戦者募集!! たいせんしゃぼしゅう



ベクトル山田は、来たるハリスタ大会のため、全国の強豪と戦って腕をみがきたいとのことです。自信のある方は挑戦しましょう。見事に山田を打ちのめした場合は、素敵な商品を贈呈します。あまりにも上手な人は、ゲーマーになれる可能性アリ!!

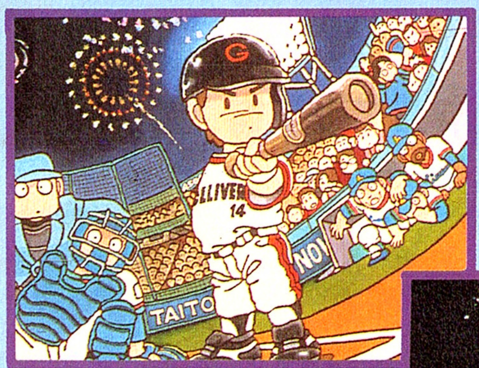
JICC出版局

ハリスタの単行本なら フライデースペシャルだけです!!

フライデースペシャル㉓

究極ハリキリスタジアム



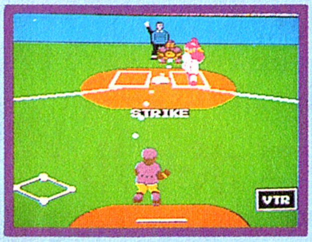




完全必勝本

発売中!!

史上初!
名監督とよばれる
理想チーム養成チャート登場!!



これが
タイトー公認
オリジナルヒッポンズ!!



必テクでハリスタの必勝法をバッチリものにした君、完全にまとまったデータを手にしたいならこの本だ!各能力値を最適に振り分けるチャートが、君の心強いヘッドコーチになるぞ!

定価380円

フライデースペシャル㉕

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者

完全必勝本

定価380円

7/14発売

エラリークイーン方式改め、ヒッチコック方式登場!!読んでおもしろい、もちろん推理の役にも立つ!いよいよ君の前に姿をあらわすぞ!

フライデースペシャル㉔

リサの妖精伝説

RISA TACHIBANA

必勝ファンブック
ついに登場!!

予価390円

7月中旬発売

リサちゃんにヒントを教わりつつ、ついでに彼女のハートも射止めちゃおうよ!

フライデースペシャル㉒

ディープダンジョンIII 勇士への旅



完全必勝本

定価380円

発売中!!

詳細完全オリジナルマップとリアルモンスターマニュアル

重版出来!!

「本が売り切れてる!」との声にお応えして、ベストセラーが再登場!!

● **ドラゴンスレイヤーIV**
地下迷宮のリアルタイプ完全マップとキャラ別クリアポイントが決め手! 定価390円

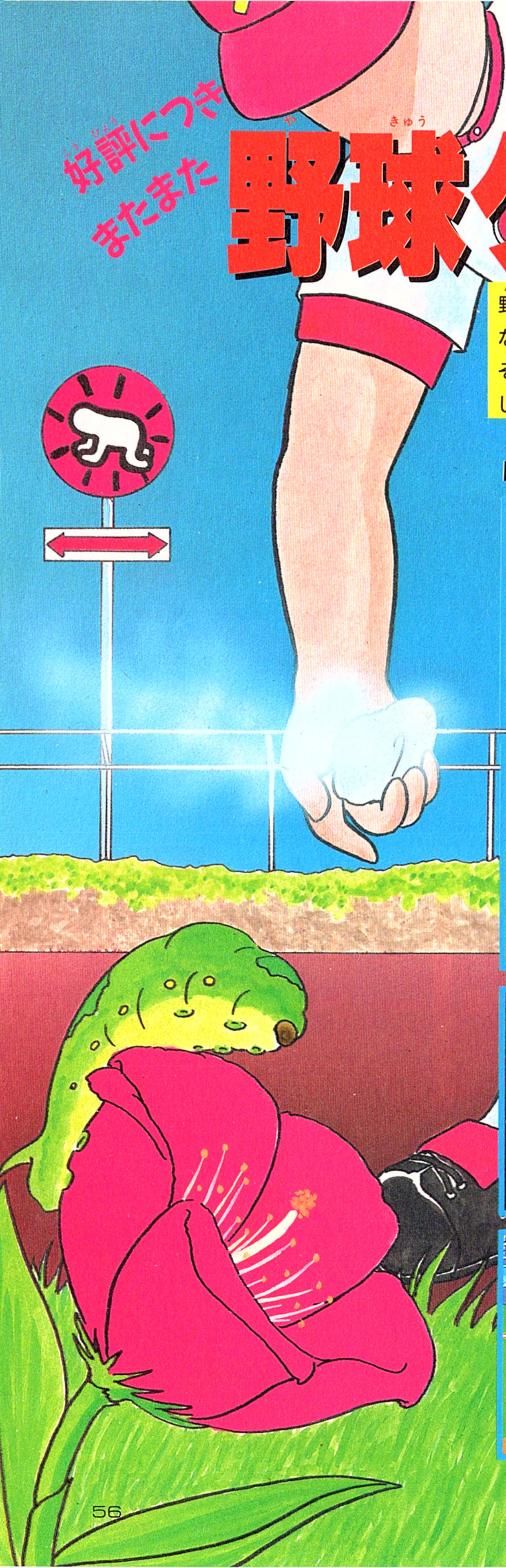
● **ドラキュラII**
新型町ガイドマップとベストクリア法で呪いを封印せよ! 定価350円

● **ウルティマ**
最強キャラメイキング&完璧すぎる地下マップで戦闘パワー爆発だ!! 定価380円

● **女神転生**
カバーの裏の㊙兵器―動かして使える特製マップと特大マップの合体で攻略 定価380円

● **バグボーイスペシャルII～ドラクエII50本～**
最新!使える大技200本!ドラクエIIすべてがわかる50本! 定価380円

FRIDAY SPECIAL



好評につき またまた

野球ゲーム特集 その2

野球ゲームが今号も4本そろったぞ。豪華絢爛のオールスターか、はたまた熾烈なファミコンペナントレースか？　ともあれ嬉しい悲鳴はもう止めにして、そろそろ決めなくちゃね。目で見て、頭で考えて、どれ（とどれ）にするかの判断をしてしまおう。今年の夏、キメ手は君の"選球眼"だ。

まずは題名のなかのキーワードを探せ

究極ハリキリスタジアム



■タイトー／発売中／¥5500

やはり「究極」なのである。過去の野球ゲームの良い所を集めに集め、改良に改良を重ねたその開発ポリシー。野球ゲームの最終形、すなわち「究極」を目指している。まったく想像もつかない斬新さよりも、「こんなことできればな」の発想を大切にしたいゲームだ。

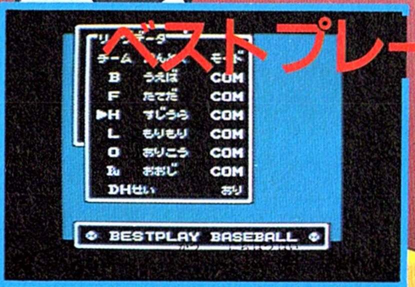
スーパーリアルベースボール



■バップ／7月30日発売／¥5500

こちらは「リアル」に話はつきる。球団・選手名が実名。なぜか画面写真も誇らし気に見えるほど。それとキャラクターデザイン、動き、画面の角度も「リアル」さを強調している。独自の操作系を持つこのゲーム、はたしてスーパーの名もほしいままにするか。

ベストプレープロ野球



このゲームは監督になるゲームである。が、題名に監督の文字がないのは少々さみしい。しいてキーワードを挙げれば「プロ」ではなかろうか。27人の選手と130試合をこなすとなれば、もう立派な監督業。ここまでくれば遊びではない。完全なプロの仕事が要求される。

燃えろプロ野球88' 決定版

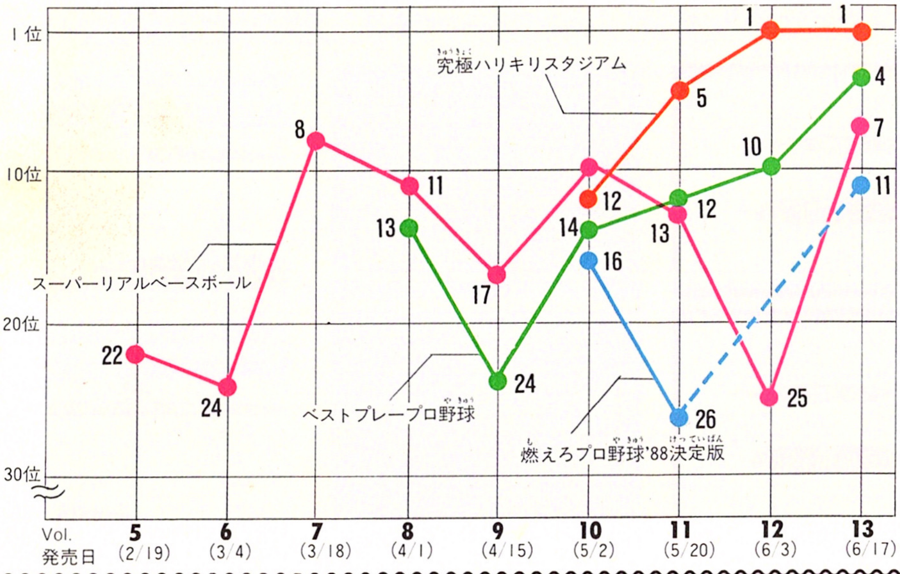


■ジャレコ／7月下旬発売／¥5800

「燃えろ‼」と吠えるその題名は、4作中唯一の、パート2＆シリーズものであることを示している。また'88と銘打ってある点は、『ファミスタ'87』への強烈なライバル意識を表わしているのではなかろうか。昨年の夏、一世を風靡した「燃えろ‼」旋風は今年も吹くか。

※上のゲームはすべてロムカセットで発売されます。なお、この特集記事では、ゲーム名を「アイウエオ順」に並記しました。

人気度分析〈必勝本読者が選ぶ「ほしいソフト」のアンケートから〉



本誌に毎号掲載されている読者ハガキアンケートのグラフ化を試みました。結果は見てのとおり。『究極～』が上位を走り、『ベスト～』は着々の上昇。発売日が延びた『スーパー～』は変動激しく、発表が最も遅かった『燃えろ～』はこれからが本番といった状況。人気だけで、購入するソフトを決めるのは早計だが、参考までに。それにしても4作品とも見事にピタリと上位に張りついています。これを見ても野球人気、ただものではない？



▲毎号掲載しているアンケートより

メーカー別判断 切っても切れないメーカとゲームの関係

4作を選ぶ？ 4社を選ぶ？

さて、ここでは野球ゲームの発売元メーカーにこだわってみました。ユーザーが買うのは、ソフトであってメーカーではないのは百も承知だが、どーしたってソフトはメーカーの色に染まるもの。というわけでの比較です。

右の写真は、注目される野球ゲームの直前に発売されたゲームと、直後に発売されるゲームのものです。よく耳にする言葉、"ラインナップ"のラインとは、その名の通り「線」のこと。各メーカーの前作と次作とを結ぶ一本の線、その線上にこれら野球ゲームはあるんじゃないでしょうか。たとえばこんな風に。

■究極ハリキリスタジアム（タイトー）
キャラクターはかわいくデフォルメし、操作系はなじみやすいものを、のライン。

■スーパーリアルベースボール（バップ）
過去のゲームにはない味つけを、＋巨人軍の関連会社？のメリットをいかすライン。

■ベストプレープロ野球（アスキー）
目の肥えたユーザー、それにオトナも楽しめる高度なゲーム性を、のライン。

■燃えろ!! プロ野球'88決定版（ジャレコ）
ジャンルにとらわれないゲームづくりの中での夏の強力シリーズ商品、のライン。

ま、このラインづくりはちょいとしたゲーム通でないと難しいけど、自分なりに挑戦してみると、新しい何かが見えてくるかもね。

タイトー

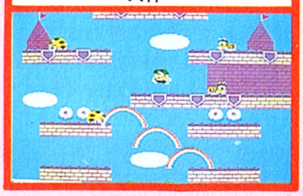
ファミコンオリジナル作品とビデオゲームからの移植との比率はほぼ半々。ジャンルにこだわらない幅広いラインナップを今年も目指す!?

前作



ワードナの森・63年3月発売
▲ディスク版でした。コミカルホラー！

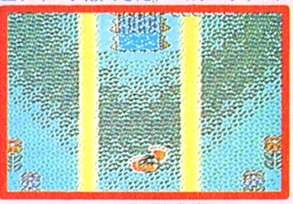
次作



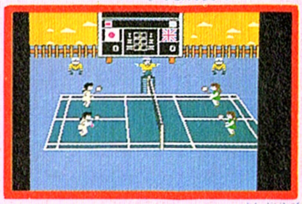
レインボーアイランド
▲かわいいタッチ。完成度も高い

バップ

日本テレビ系列のソフトメーカーだが、キャラクターに頼らないゲームづくりを目指している。ゲームのオリジナリティはかなり高い。



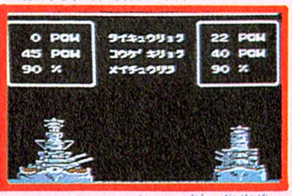
エアフット・62年11月発売
▲独特な操作方法がうけた



スーパーダイナミックスバトミントン・62年8月発売
▲続いてバトミントンが出るんだ

アスキー

豊富なパソコン版のラインナップから、タイムリーな企画をファミコン化する路線を歩む。マニアック、しかもわかりやすいゲームが主流？



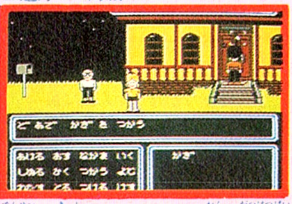
フリートコマンダー・63年3月発売
▲通好みの海戦シミュレーション



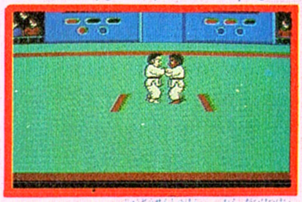
ウィザードリィII／忍者らホイ！・未定
▲どちらが先かは今のところ未定

ジャレコ

タイトーと同じく、幅広いジャンルの開発を続ける。ただし業務用からの移植は少なく、ファミコン版はオリジナル作品が多いのが特徴。



伝説の騎士エルロンド・63年7月発売
▲イギリスで製作されたアクション



ビッグチャレンジ柔道選手権・63年7月発売
▲お次は伝統スポーツに挑戦だ

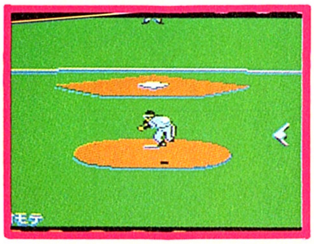
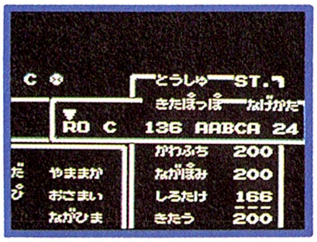
※データは63年6月21日現在のものです。

写真で見る4作品

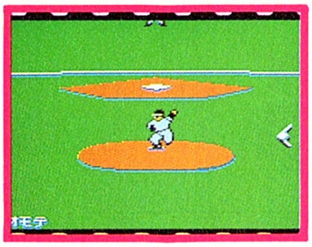
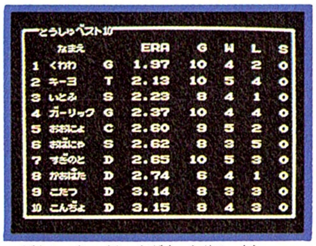
ちょいとひねったデータを比べたあとは、一目でわかる写真の比較をやってみよう。

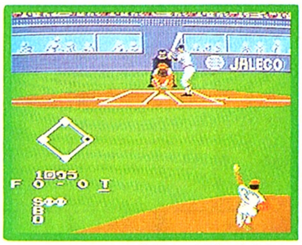
究極ハリキリスタジアム	スーパーリアルベースボール	ベストプレープロ野球	燃えろ!!プロ野球'88決定版

投げる





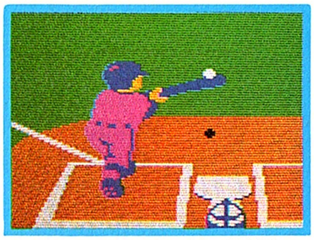
▲ピッチャーの後からの画面と、バッターの後からの画面の2種類を、モードによって使い分けているのが特徴的だ。コースの左右の投げ分けは設定されているが、高低差の設定はない。独自の牽制球の画面もあるのは知ってるね

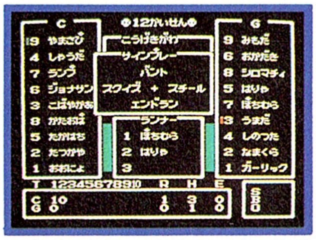
▲ピッチャーが投げる瞬間（リリースポイント）を操作し、投球の高低をコントロールする画期的な方法をとっている。そのためか、バッターとの駆け引きは左右のコースよりも高低の読みが中心。難しそうだが、慣れれば意外と簡単だ

▲投手は投げ方、球速、球質、球のきれ、スタミナなどの9種類のパラメータを持っている。だから、10試合ほど投板するうちにおのずと成績が「数字」にあらわれてくるのだ。カセットの中で、選手が一所懸命野球やってるみたい

▲センターからの画面。左右の投手によるアングルの使い分けなどは前作と変わらず。ただし、左右・高低・球速は、Aボタンで投球動作に入ったあと、どのくらいの時間、✚を押して"タメ"をつくるかによって決まる。わかりやすくなった

打つ






▲ほとんどファミスタと同じ操作法だ。センターからの画面モードは守備側にまわったときだけなので、「こっち側」に打つことはない

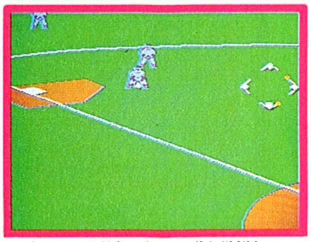
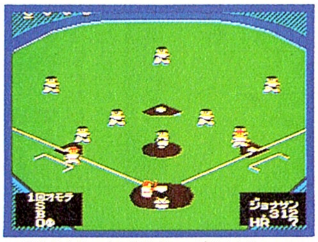
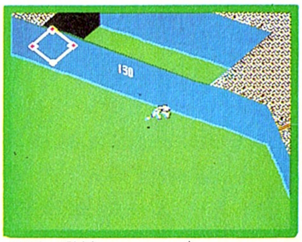
▲投球同様、高低差の読みが大事。ベース上のミートポイントを✚で決めてから振り抜く新方式だ。インパクトのとき✚を左右に入れて打球の左右打ち分けも可

▲バッターには、バント、ヒットエンドランなどの指示を出せる。攻撃作戦の指示は、このゲームの最も華やか部分だ。そして監督の性格が如実に現れるところ

▲前作と操作方法は同じで、内外角・高低の打ち分けができる。ただし効果音はいい当たり用とボテボテ用の2種類用意されているとのこと。凝ってます

守る



▲特に注目したいのがAUTO守備。ファミスタを難しいと思った人までも、野球ゲームをやらせてしまおうという考えのようだ。それにジャンプもいいねえ

▲今までの常識を変える捕球方法。ゴロ・フライ・牽制など、あらゆる捕球は、Aボタンを押さなくてはいけない。これが、なかなか難しいんだなぁ

▲前進守備と長打警戒の後退守備、それとノーマルな中間守備の3パターンを指示する。"転ばぬ先の杖"的な地味な指示なんだけど、成功したときの喜びは大きい

▲守備も前作とほとんど変わらず。ただし、パスボール・暴投・ジャンプによる捕球が追加されたなどの趣向もある。広い外野での守備には少々、手こずるかも？

アクション系の3ゲームはどれも操作方法に独自の工夫が凝らされている。実際の野球がそうであるように、"練習すればするほどうまくなる"という気にさせる設定はどれだろうか。今の段階では結論は出せないが、練習する甲斐が一番あるゲームが、長く親しまれるゲームになるのだろう。

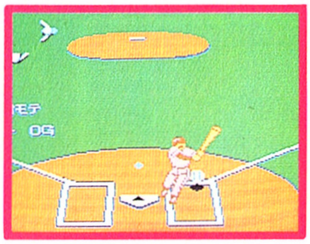
何気な一いひとつのシーンにも、そのゲームの個性ってにじみ出てるものだからね。左ページは操作系、右ページはビジュアルの比較だよ。

究極ハリキリスタジアム	スーパーリアルベースボール	ベストプレープロ野球	燃えろ!!プロ野球'88決定版

痛っ!



▲ホームベース上にバタッと倒れる、いかにも痛そうなデッドボール。それがアイドルの女の子となればなおさら



▲選手の体型が、マジで人間に近いのでいかにも痛そうなのである――。でもデッドボールの確率は低い

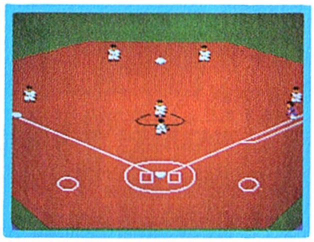


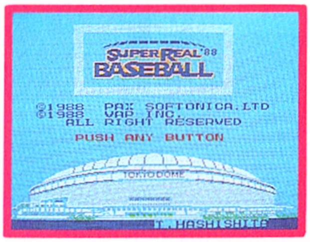
▲キャラクターが小さいので、当たったのか当たんないのかわかりにくいけど、合成音で「デッドボール」って言うんだ



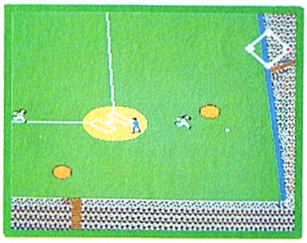
▲後ろから見るゲームなわけだから、カラダのどこに当たったかが、一目でわかってしまう。痛いぜ、脇腹が

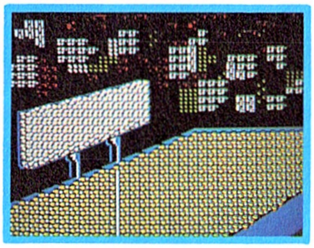
球場の様子



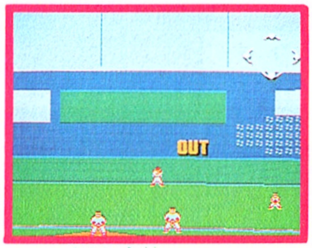








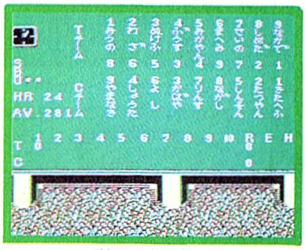
▲ごくノーマルな球場サイズ。内外野ともに不自然さはなし。あるチームの組み合わせで観客が減ることもあるんだ



▲ドーム球場を採用しているのは、このゲームだけ。ただし、天井に当たることはないらしい

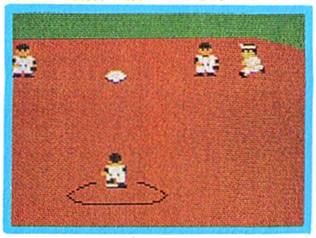


▲スクロールは左右にほんの少しのコンパクトな球場。小さいからうんぬんじゃなく、見やすいのがいい

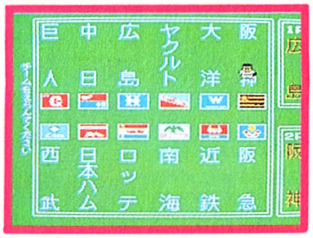


▲とにかく噂の12画面外野。キャッチャーの後ろが直角なのも特徴です。スコアボードは緑色に白い文字

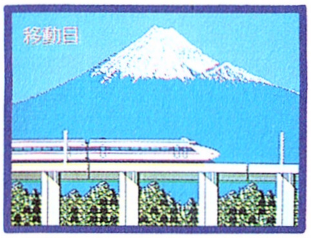
アトラクション画面



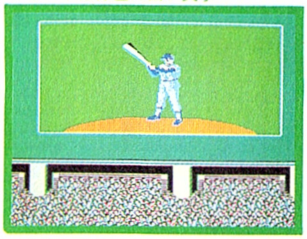
▲試合がエキサイトしてくると、酔っぱらいが球場に乱入するんだって



▲アトラクションらしきものは一切排したゲーム。とはいえ「球団旗」には圧巻

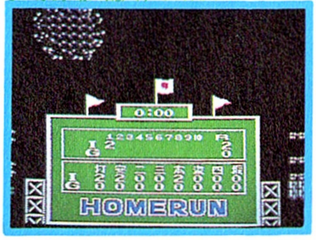


▲唯一のアトラクションシーンが移動日というのが、いかにもこのゲームらしい

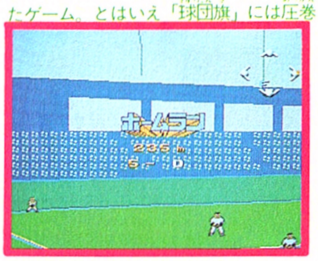


▲代打を告げるとバックスクリーンに表示。キャンセルすることもできる

ホームラン!



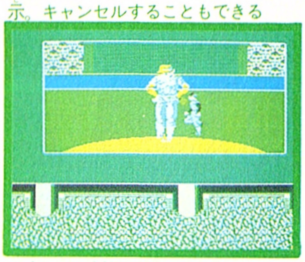
▲花火が夜の街に上がる。この球場、華やかな大都会というより、地方小都市風のウラビレた感じがただよう



▲打球がグングン小さくなれば……ホームランだ。球の行くえを追う選手の気持ちがよくわかる?



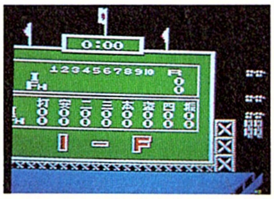
▲フェンスを越えるかどうか、の当たりがハラハラさせる。特大のアーチというのはあんまり多くはないんだ



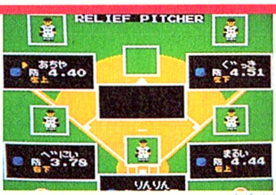
▲打たれた投手はうなだれて、打ったバッターはガッツポーズ。燃えプロ、お馴じみの光景です

究極ハリキリスタジアム

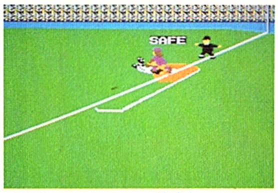
タイトー／発売中／￥5500



▲そしてアイドルたちもいるんだよ



▲これはオリジナルチーム。(未売品)



▲有名になってけん制球のシーン



▲オーダーの組み変え。選手の体調が、ゲーム要素として入ってる



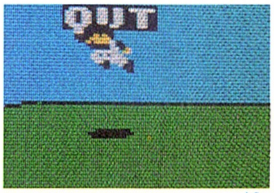
▲解説者の顔が、このゲームの顔!?



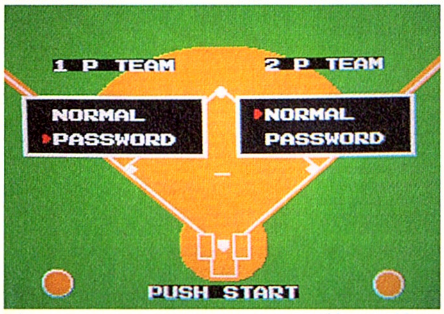
▲ファイヤーボールみたいな魔球もあり



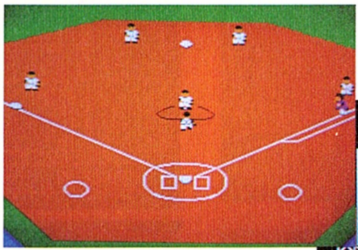
▲両軍エキサイトの乱闘シーンもある



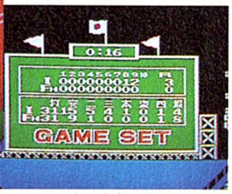
▲上級者になったらジャンプを楽しむ



▲何より、バックアップとパスワードが併用なので楽しみが多い

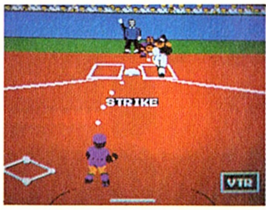


▲アトラクション兼救済措置〝ドンマイ〟



▲慣れれば16分で試合終了



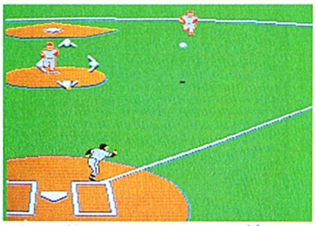


▶そして、VTRで試合をプレイバック

SUPER REAL BASEBALL '88

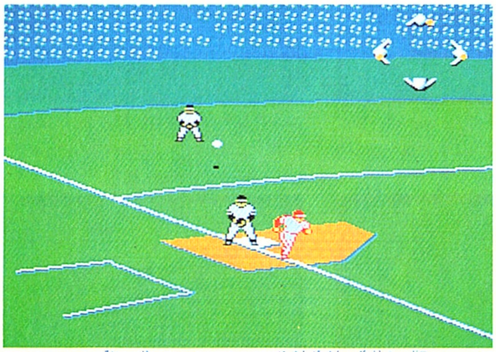
スーパーリアル ベースボール

バップ／7月30日発売／￥5800



▲打った後、バッターすかさず一塁へ

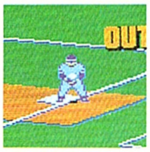


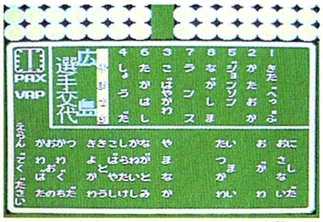


▲ランナー3塁を蹴ってホームへ。場面場面の描写が実にリアル

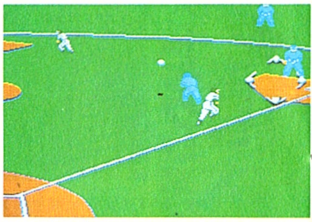


▲チームはお馴染み12球団。全球団実名だ

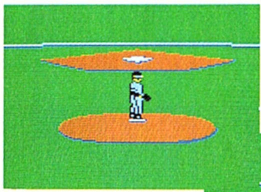




▲選手も当然実名。各データも最新版だ

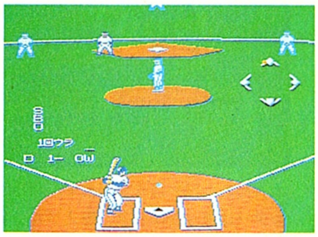


▲ダブルプレーなるか





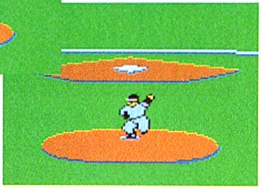
◀なかなかリアルなピッチングフォームだね



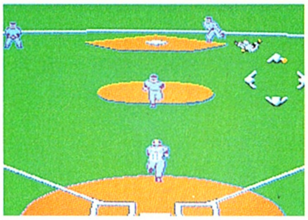
▲5歩目のリードでスチール開始だ



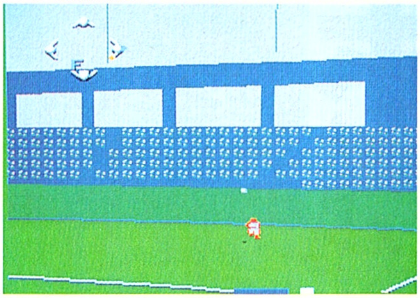
▶球を手から放すタイミングでコースが変化するよ



▼早く放せば高目、遅く放せば低目だ



◀足のあるランナーはどんどん走れ!



▲外野フライを捕るのは意外と難しいのだ

ゲーム内容 取説を見なくても遊べてしまうぜ

ハリスタのウリは何て言ったって、選手育成モードだね。野手は投力・打力・走力、投手は速力・体力・変化の3つの能力が上げられる。試合をするたびに強くなっていく自チームを見ていると、親が子の成長を喜ぶのに似た、とても嬉しい感情に包まれるね。実際選手のキャラもたくましくなるし。ＲＰＧのエキスが入ってるわけだ。小宇宙でなく小ドラクエみたいなものがね。１Ｐ用が２Ｐ用に負けず劣らず遊べるゲームなんて、少ないんじゃないかな。僕は単行本を書く関係で、何百試合もやらざるを得なかったけど、いまだに次は打撃重視だとかでチームを育ててるしね。もう手にいれた人もいるだろう。最初はな〜んだと思う人もいるかもしれないけど、いつの間にか夢中になってるんだね。

この時忘れてならないのは、解説者とアナウンサーの実況だろうな。ファミコンもただの機械。そこに血の通ったものを感じさせてくれる。シミュレーションゲームが流行んなかったのは、モロにコンピューターの冷たさを感じさせる部分が原因だと思うよ。試合の名場面をＶＴＲで見るってのも斬新だね。勝った感動が甦えるっていいもんだ。

もちろん２Ｐ用も面白いよ。それぞれ育てたチームで対戦するわけだから、お互い自分のチームに誇りと愛着を感じてるんだろう。

AUTOモードは見事だった。初心者から、守備の難しさという壁をとりはらってくれたからね。とかく凝ったゲームにはしりやすい今日このごろなのにね。

そう、野球ゲームだけでなく全てのゲームがはしりすぎてるね。ハリスタをやればわかるけど、見慣れた場面ばかり。センターからと、バックネットから見た画面。操作もシンプル。前号ぐらいまでは、過去の５大野球ゲームのいい要素：ファミスタ,'87の操作性・燃えプロのアトラクション・エキサイティングベースボールのＲＰＧ要素とＶＳ機能・ベースボールの親しみやすさが全部入ってることを強調したね。確かに僕達は欲ばりだから、全ての要素をひとつのゲームで楽しめるってのは嬉しいことだ。でも、これだけの要素をこれだけ見やすくまとめたのはもっとすごいことなんじゃないかな。野球ゲームとしては独創性があまりない、落ち着いたものになったけど、ファミコンゲームとしてぜひ注目して欲しいな。説明書を見なくてもすぐ溶け込めるって珍しいよ。　（ベクトル山田）


▲ホームラン競争にも笑いがとってある。ピッチャーが腹に打球を受け狂しむのだ!!



▲解説者の数十種類のコメントが、プレイヤーの心のよりどころになっているようだ



ゲーム内容 リアルのためなら一にも二にも練習

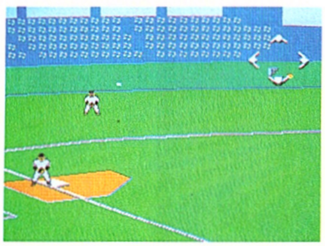
コンピューターゲームの野球はもっともっと実際の野球に近づけるんじゃないだろうか…。　野球ファンの人なら誰もが一度は感じると思うんだ。ただ、リアリティの追求と一口に言っても、具体的にどこをどういうふうに近づけていくのかが問題だね。メーカーによってとらえかたが違うとは思うけど、このスーパーリアルは唯一操作にリアリズムを求め、新たな視点で野球ゲームを形作っている。ファミコン野球の常識を打ち破ろうとしてる意気込みとド根性がそこにあるわけなのだ。

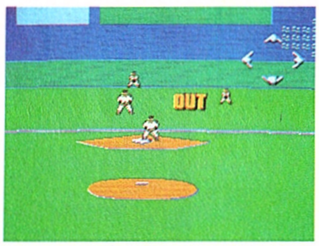
例えばピッチング。ピッチャーがボールを放すタイミングによって、高め低めの調整がなされるという、細かい操作が要求されるんだ。バッティングも同様に、バットの高さの設定から打ちわけまで、段階を追った実に細かい操作を必要とする。そして、守備面が極め付けなのだ。従来なら、ボールに追いついてファーストへ送球する、それだけで良かった。ところが、スーパーリアルはここでもビンビンにこだわりを見せる。打球を追う、捕る、投げる、さらにその送球を捕るという一連の動作を、ひとつひとつすべてコントローラーで操作させるのだ。これはもうゲーム感覚を超越したプレイ体験って感じだな。

もう一つの特徴は、独創的な画面の見せ方だ。今までの野球ゲームのほとんどが攻撃時と守備時に画面が切り替わるというスタイルをとっていたのに対し、スーパーリアルでは攻守の境なくスムーズにボールを追って画面が展開するんだ。視点もバックネット側から観ているので、ＴＶ中継さながらの臨場感が味わえる。ただし、それによっていくつかの代償も支払わなければならなかったのも事実。球場の遠近感を出すために、選手は外野フェンスに近づくにつれてだんだん小さくなっていくんだけど、その選手の大きさの変わり方が問題なのだ。ある一定の深さを越えると、急に小さくなってしまうんだよね。慣れないと、ボールとの遠近感がつかみにくいことも。ボールの転がり方も……ね。これは今後の野球ゲーム開発において、大いに検討してもらいたい。

選手の名前がすべて実名なのはスーパーリアルたるゆえん。監督気分で感情移入するには、やっぱり実名しかないってことなのかなぁ？　確かに私情をからめてゲームにハマれるのは認めるね。

（しんすけ）


▲スーパーリアルは一にも二にも練習あるのみ、早く画面と操作に慣れることが一番



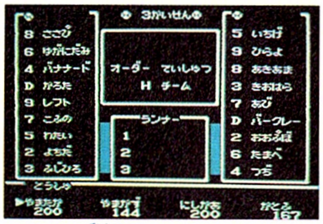
▲アウトって文字がブルブルするぞ。う〜ん快感だブルブルブルブル……………

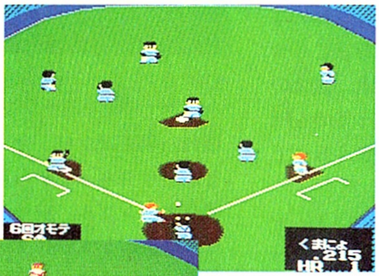


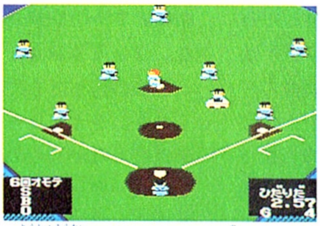
ベストプレープロ野球
BEST PLAY BASEBALL

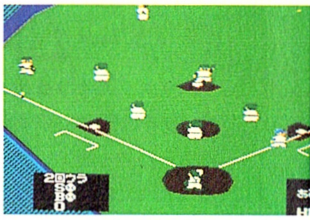
アスキー／7月15日発売／¥5800


▲エラーをした野手はアタマをかいてる。許したくなっちゃうね


▲オーダー提出でゲームはスタート

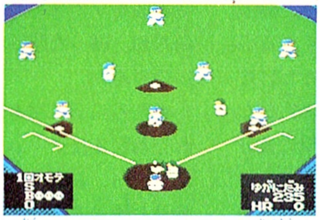

▲キワどい！　クロスプレーは野球の醍醐味

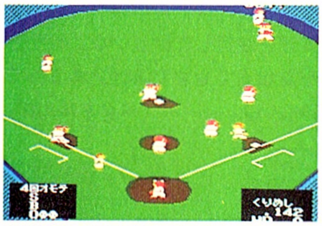

▲投手交代はリリーフカーに乗って


▲おおっ、長打コースだぜ！



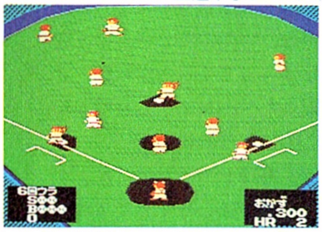
▲思わず「行けぇ！」と叫んでしまふ…

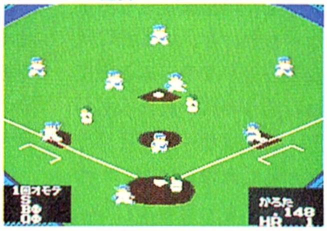

▲送りもセーフティも、バントは重要


▲センターがライトのカバーに！


▲ゲッツーだって、とーぜん狙える

▲犠牲フライになるか？


▲自分で操作しないからフライが不安!?

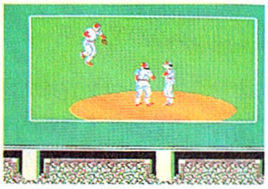

▲キャッチャー後逸。やった、もーけ!!

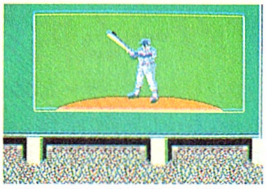
燃えろ!!プロ野球 '88決定版

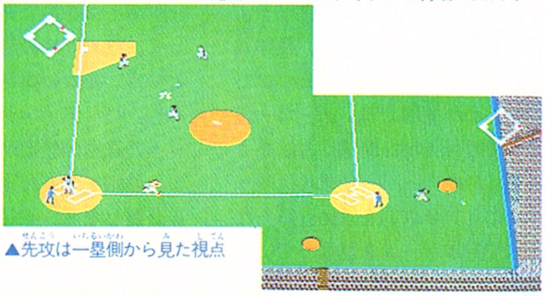
ジャレコ／7月下旬発売／¥5800


▲ピッチャー、バッターのホームは、さらにリアルになった


▲バッテリー間は前作同様の見せ方だ


▲ハデなアトラクションも健在

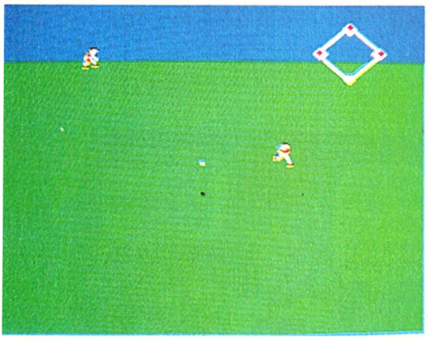

▲左は投手、上は打者の交代時


▲先攻は一塁側から見た視点

▲後攻チームは三塁側から見た視点でプレイが展開



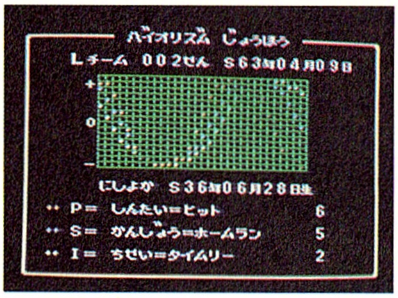
▲高い球を投げると、キャッチャーが立って捕球


▲外野はと～っても広いのだ。走れ走れ


▼三振シーンはさらにリアル、さらにミジメ！

▲打ち分けが可能になった





◀バイオリズムで各選手のコンディションを知れっ！

ゲーム内容 プロ野球に詳しい人、よっといで

初めてこのゲームのことを聞いたとき「アクション性のない野球ゲームなんて、ゲームとして成立するんかな？」と思った。「成立したとして、はたしておもしろいんだろーか？」とも思った。私は期待半分不安半分でアスキーにおもむいた。ゲームの説明を聞く。ローテーション、先発メンバー決定、作戦指示、選手交代etc.「これはおもしろいかもしれない」と思いつつ、私はコントローラーを手にした。10分を経過した頃、私は身を乗り出してモニター画面を凝視していた。額にはうっすらと汗が浮かんでいる。そして20分後、私は「このゲームはプロ野球ファンにとって、この上なく楽しいゲームである」と考えていた。

選手が多い(27人)。先発メンバーを自由自在に変えられる。作戦の指示ができる。代走が出せる。守備固めができる。選手個人の記録が残る。

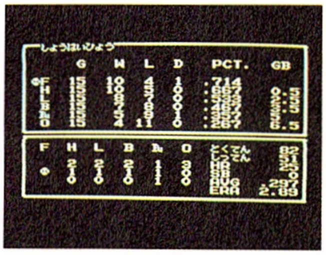
自分自身がプレイしなくても、監督としてやらなきゃいけないことは盛りだくさん。ゲーム中も、ただボケッと見てるワケにはいかないし、ゲーム後も各選手の調子を調べたり、他チームの選手をチェックしたりと、なかなか忙しかったりするのだ。

実際のゲーム中に出せる作戦は、攻撃側５種類、守備側４種類。多すぎもせず、少なすぎもせずってとこだ。状況と選手によって作戦を変える。ゲーム中に、プレイヤーができるのはこれだけ。たったこれだけなんだけど、サインを出すタイミングも大事だし、野球ってのは奥が深いねぇ。いやぁ、監督さんってのは大変だと実感できるんだねぇ。

このゲームでは試合に勝つこともうれしいけど、選手が思いどおりに動いてくれて作戦がズバッと決まったときの快感もいいんだよなぁ。それだけに、敵にウラをかかれたときのくやしさもひとしおなのだ。これだけ感情移入できる野球ゲームは、今までにはなかった。特にひいきチームがあるとノメりこむと思うよ。

そして個人成績でも、アツくなれる。とーぜん打者部門と投手部門の２本立て。采配がよければ、個人タイトルも狙いやすいはず。監督としては、こんなところにまで注意をはらいたい。大事に使えば、きっと選手たちも期待に応えてくれるぞ！　このゲームを担当して１ヵ月。スワローズ・ファンの私は、胃痛とゆーものをたびたび経験するようになったのであった…。

（北枕獲）

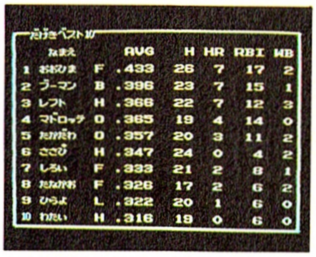


しょうはいひょう

	G	W	L	D	PCT.	GB
●F	15	10	4	1	.714	
H	15	10	5	0	.667	0.5
L	15	8	7	0	.533	2.5
B	15	7	8	0	.467	3.5
Ta	15	5	9	1	.357	5.5
O	15	4	11	0	.267	6.5

F	H	L	B	Ta	O		
	2	2	2	1	3	とくてん	82
●	1	1	1	1	0	しってん	51
	0	0	0	1	0	HR	25
						SB	0
						AVG	.297
						ERA	2.89

▲ペナントレースに勝敗表はつきもの。見てると燃えてきやがるぜ!!



だげきベスト10

	なまえ		AVG	H	HR	RBI	WB
1	おおひま	F	.433	26	7	17	2
2	ブーマン	B	.396	23	7	15	1
3	レフト	H	.366	22	7	12	3
4	マドロッテ	O	.365	19	4	14	0
5	たかだわ	O	.357	20	3	11	2
6	ささび	H	.347	24	0	4	2
7	しろい	F	.333	21	2	8	1
8	たなかお	F	.328	17	2	6	2
9	ひらよ	L	.322	20	1	6	0
10	わたい	H	.316	19	0	6	0

▲これですよ、これ！　個人成績!!　これは楽しみデカイよぉ。めざせ三冠王！



ゲーム内容 投打ともに前作の改善点多し

燃えプロの88年度版は、ビジュアルのリアリティと演出効果がさらにグレードアップし、しかも野球ゲーム初のバイオリズムを選手データに組み込んだという強力なセールスポイントをひっさげての登場だ。前作の難点も大幅に改善され、燃えプロファンに対する思いやりをヒシヒシと感じさせてくれている。

ところで、バイオリズムっていったいなんなんだろうか……。そいつがわからなきゃ話になんないよね。バイオリズムというのは、平たく言えば、人間誰しも調子の良いときと悪いときがあって、それを生年月日から算出してしまう方法のことだ。ゲーム中登場する選手には、すべてモデルとなる実際の選手と同じ生年月日のデータがインプットされている。この試合当日のバイオリズムを知ることにより、選手が好調か不調かを判断し、スタメン、代打、投手交代など選手起用におけるあらゆる面で活用できそうだ。

しかし実際のところ、ゲーム上でどれだけ好不調の差がでてくるかは、長期間プレイしてみなければわからないのが事実。AV.350の絶不調選手と、AV.300の絶好調選手では、どちらを四番に置くべきなのだろうか？　ウ～ン悩む。

あっ、それから悩みといえば前作の不評部分。そう、あの打球がランダムに飛ぶという怪現象。この点については、遅ればせながら、左右・ゴロ・フライなどの打ち分けが可能になったんだ。その打ち分けは、バットを振るタイミングとミートポイントによって決定されるぞ。それに、例の審判（前作でミスジャッジをいっぱいしてくれた審判）は、すっかり心を入れ換えたらしく、投球の判定に文句をつける気にはならなくなった。これで燃えプロファンのたっての願いがかなったというわけだね。

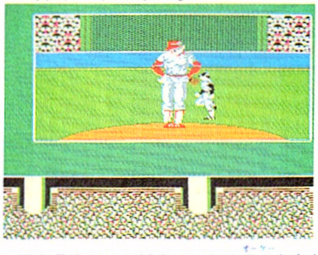
フィールドもかなり変わった。なんと12画面分という広さになったのだ。そして、広くなった分、おのずとキャラが小さく見える。その広さをカバーすべく画面スクロールや選手の動きもスピーディーになっている。が、この小さなキャラを正確に操作するには、かなりの慣れが必要だろう。

そして最後に、前作同様バックスクリーンに写し出される、燃えプロの看板ともいえる派手なアトラクションシーンなのだが、これは前作に輪をかけて凝った仕上りを見せているぞ。今回の'88では、シンプルな試合展開を望む人のために、アトラクションのキャンセル機能も備わり、演出のおしうりといったこともなくなったのだ。

（しんすけ）



▲外野は12画面分と広くなったのだが、何分キャラが小さくなってしまったのが残念



▲アトラクションはキャンセルOKとなり、テンポ良い展開で、試合時間短縮だ



野球ゲーム特集その2

野球ゲームの気になる数字 やっぱりデータにこだわっちゃう?

誰もが知ってる野球だけに、世間の見る目はなかなか細かい。だから思わずこんな数字が気になってしまうんだなあ。さあ、数字を使って野球ゲームを探検しよう。

12チームと13チーム

多かれ少なかれ、プロ野球セ・パ12球団を意識しての4作品なので、ゲーム中に12チーム登場するのは当たり前。あのファミスタでさえ10チームだったんだから、世の中進んだものですね。ところで、「究極ハリキリスタジアム」のみ、I(アイドルチーム)があるため13チームのゲームになっている。この違いをとやかく言う人は少ないと思うが、目立つことだけは確か。アイデアの勝利か?

とはいえ、これは今のところ公開されたチーム数に限っての話。『ワールドスタジアム』(PCエンジン版)のように隠れチームがないとも限らない。どうなんだろう?

選手の数

選手は言うまでもなく、野球ゲームにおける感情移入の対象である。だからその数は多いにこしたことはない。でも、ほとんど個性の差が無くて、意味不明・影が薄い選手ばかりだとしたら……それはそれで困りモノだったりする。選手の数には、そんな難しい問題がからんでくるんだよね。いずれにせよゲームでもプロ野球並み、1チーム25〜27名登録が常識になりつつあるようだ。全員の名前を覚えるなんてことできるんだろうか?

●4作品の選手数一覧表

	究極ハリキリ	スーパーリアル	ベストプレー	燃えろ!!プロ'88
レギュラー	8	8	8	8
代打	4	6	8	7
先発投手	2	11	5	10
控え投手	4		6	
合計	234	300	324	300

¥5,500か、¥5,800か

定価の話――。究極ハリキリスタジアム=¥5500。スーパーリアルベースボール=¥5500。ベストプレープロ野球=¥5800。燃えろプロ野球'88決定版=¥5800。4本を定価で買ったとすると¥22600、という計算になる。¥22600といえばやっぱり、大金だよね。全部欲しくても、どれかに的を絞らなくっちゃね。にしてもだ。¥22600あれば、「ファミコン必勝本」が90冊、45ヶ月分買える。野球ゲームを買わない人は、必勝本を読もう。



打率とホームラン

さて、野球ゲームといえば恒例の、みーんな気にする個人データがある。「ファミスタ」なんか何回公開されたかわかんないもんね。

ところで今回特集した4作品は「スーパーリアルベースボール」を除いて全部データが変動するのがクセ者だ。究極〜は選手の成長、ベスト〜はなにせ全選手のデータ・名前の変更が自由だし、燃えろ!!〜にはバイオリズムという設定がある。したがって、打率.320のバッターと.300のバッターを比較して選手の優劣を決めるのは、ヒジョーに危険なのだ。すでに公開されている、これから公開されるデータを読むときには注意されたし。

背番号

背番号がゲームに入っているのは、『燃えろ!!プロ野球'88決定版』だけ。ま、選手の背中を見ている時間が一番長いゲームだけに当然のサービス精神なのかもしれない。

平均試合時間

野球ゲームでは、一試合のリズム、テンポが、かなり重要な要素になってくる。

なにせ、野球ゲームは球を中心にして画面が切り換わる設定がほとんどのパターン。で、そのボールが一投一打、どこに飛ぶかわからないわけだから、自然と他のゲームでは類を見ないほどの画面切り替わりが多くなってくるんだ。

この画面切り換わりがスムースでないと、プレイヤーは当然イライラし、〝チリも積もれば山となる〟式に、試合時間をいたずらに引き延ばす結果になってしまう。ファールボールをどの段階まで表示するか、などは地味ながら野球ゲームの良し悪しを大きく左右する意外な側面なのかも。

……との観点から、4本のゲームの大まかなゲーム時間と、その感想とイッてみよう!! せっかちな人、参考にしてね。

●究極ハリキリスタジアム………25分〜30分

イライラはほとんどなく、テンポ良し。ただしアトラクション(解説等)シーンが、初めのうちは楽しいが、1年後はどうだろう。

●スーパーリアルベースボール…20分〜35分

慣れによってかなり試合時間が違う。細かいようだが「OUT」の文字をスプライトを使ってまで表示しているのが気になる。1アウトにつき1〜2秒余計にかかっていそうだ。

●ベストプレープロ野球…………10分〜25分

コンピュータ同志で約10分。人対人で、ワイイガヤガヤ冗談言ってたとして25分程度。あとは考える時間に比例かな?

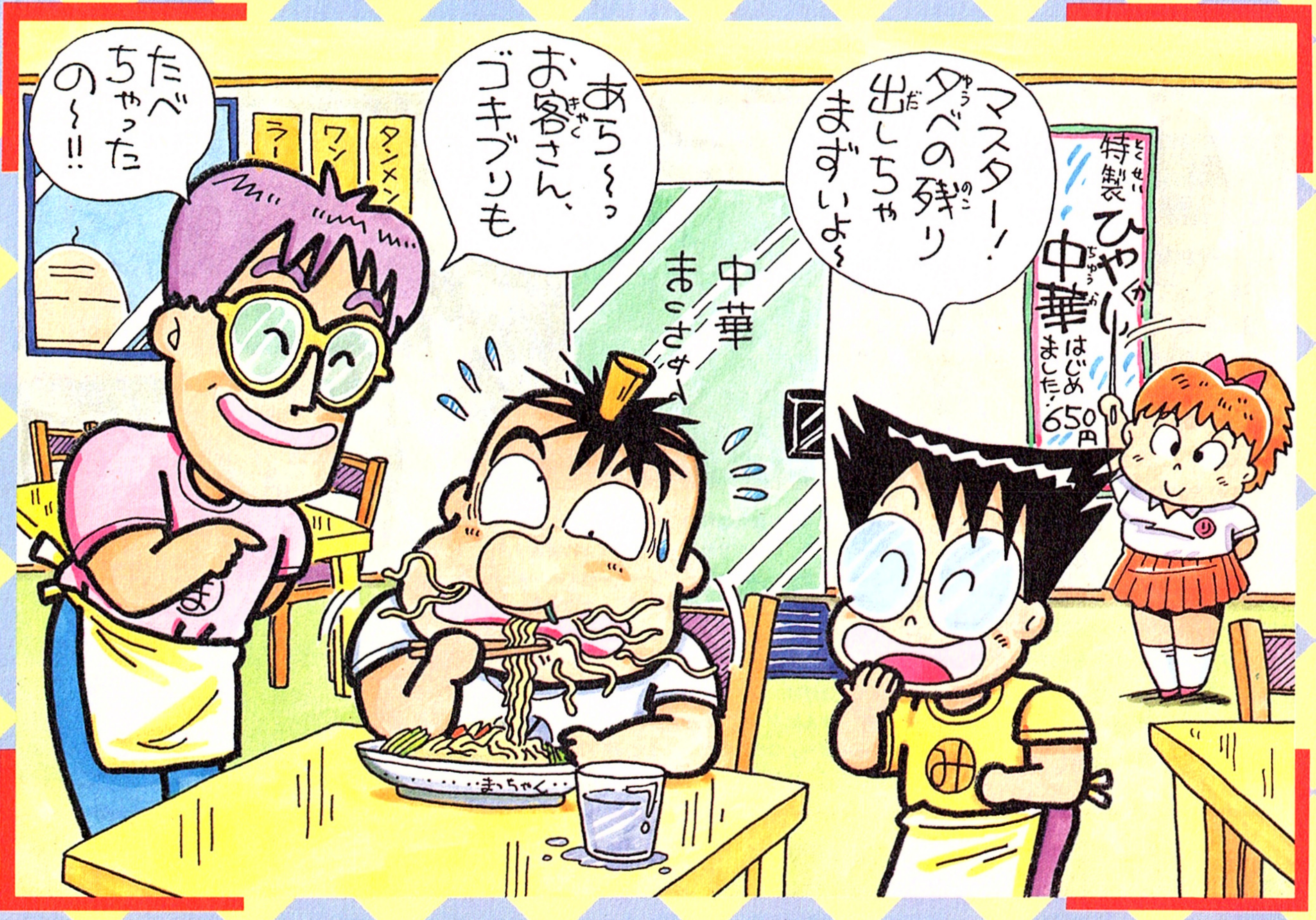
●燃えろ!!プロ野球'88決定版……25分前後

前作を大幅に短縮! 高く評価できる。ほとんどのアトラクションシーンをBボタンで飛ばす(キャンセル)こともできる。

Fun To Play

バグボーイクラブ

技とお笑いであなたの価値あるFCライフを約束します



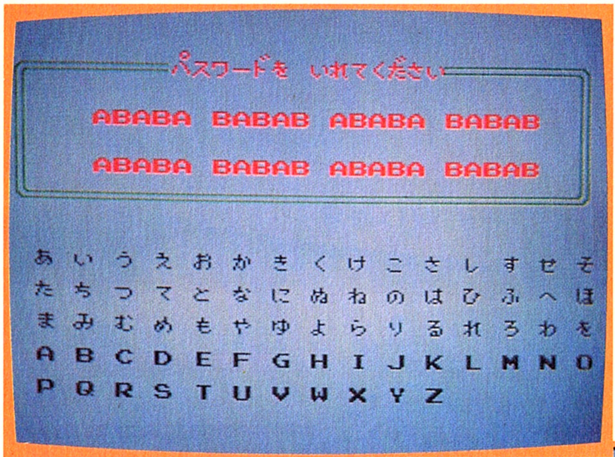
BBCが追い求めるテーマは ハイセンス&ハイクォリティ

バグ技か、ギャグか。どちらかだけを選ぶなんてことはしたくない。技とお笑い、両方同時に楽しむのが本当の通ってものだ。そんなボクたちの欲求に答えてくれるBBC。FCの新しい可能性が見えてきた。

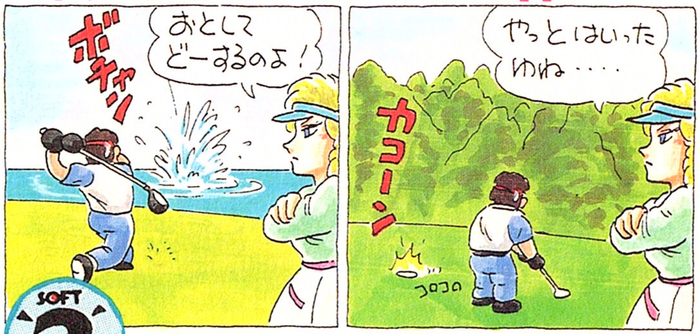
マホカンタ！ れいばーはボツの呪文をはねかえした！

大阪府 れいばーろーど

美人プレイヤーに美人キャディ、でもなんかヘン!?



① トーナメントのコンティニューモードをセレクトしたら、パスワードを「ABABAB…」と最後まで打つべし！ 打つべし!! 超カンタンさっ!!



SOFT 3





③ ありゃりゃん? 顔はカワイイくいーんチャンだけど、名前が「あてむ■～は」なんて！ ヘンなコだな～? そのうえ「あてむ■～は」チャンはウッドを持たなかったりもする!!

ナムコクラシック

パスワード 岐阜県・ちえり命

学校にも行かないでファミコンにはまりまくっているぞ。 今はなんと言っても「ナムコクラシック」だね。スポーツゲームは何度やってもあきないし、バグもおもしろいやつがあるからね。でもワシにこの前学校からお手紙がきたんだ。「このままだと落第です」だってさ!! 同じ手紙が実家にもとどいたらどーしよー！ シャレになんないよっ!! でもやっぱりファミコンっておもしろい…。とゆーわけでそんな笑えない体験の中で見つけた技がコレ！ 一見バグみたいだけどランクも上だから、頑張ればそのまま最終戦に行くことも可能だから、実はお得技だ!! 人生とひきかえのこのウラ技、採用してくれよっ!!



② どうやら舞台はNPGAツアー第20戦だ！ そう、いきなりラリークラシックに突入するわけだ!! …フムフム、プレーヤーはくいーん選手か。けっこう！ 女のコでプレーできるなんて願ってもないぜ♡ …なんて思っていたら―

④ ほげげ～っ！ なんなの？ このキャディさんは!! バンカーに入れると「どこ入れてんのよ～」、OBすると「どこ打ってんのよ～」だって！ 口が悪いぞ!! 顔は美しいのになぁ…

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 5

ハイパーバグには ソフト3本

SOFT 3

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

すぐれた技には ソフト1本

SOFT 1

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好な方をどーぞっ!!

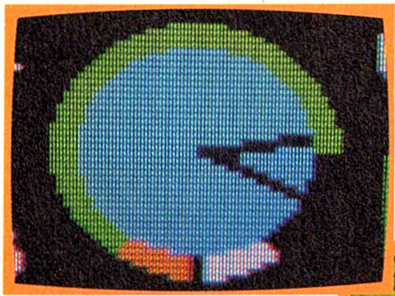
ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

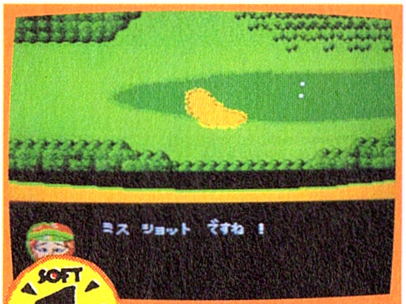
なぁ～んてことはありません！ それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

300ヤードのミスショット!?



①まずSWかPWを選ぶ。で、スーパーショットを打つわけだが、重要なのがスイング。写真のような位置でわざとミスショットをするんだっ!!

②すると1Wでジャストミートするより遠くへ飛ぶんだ。ただし、ショットのタイミングを少し勉強した方がいい。風向きなども考えてうまく打てば、350ヤード近くまで飛んでしまうんだぞっ!!



③怖しいほど飛んでもキャディさんは、ミスショットですと言う。つーことは、一種のバグになるのかな。でもこういうミスは大歓迎だね

SOFT 1

ナムコクラシック
バグ技　三重県・人見直人

おもわぬ所に一万円札とはこれのこと。（なんのこっちゃ？）なんとっ!! SWやPWで300ヤード以上のスーパーショットが撃てちゃうんだっ!! だから１番ホールなんか、本当はPAR５なのに２オンしてしまうんだぞっ!!

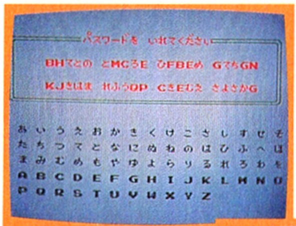




プロゴルファー○○?

ナムコクラシック
パスワード　群馬県・牛島あや

おっかしーなぁ… ボクの作ったキャラクターじゃないぞ、「やぼんし」なんて！ これはバグ!!



①全部で40文字もあるパスワード！ ちょっとメンドくさいけど我慢してちょんまげ!!

②NPGAツアーの第18戦から始まるんだ！ アレ？ ちょっと賞金が高すぎるぞ!?





③さらに…アナウンサーがさっき言ったのとはちがうゴルファーがプレーしている!! 怪っ!!

12番ホールの蜃気楼っ!?

ナムコクラシック
バグ技　奈良県・戊亥明典

12番ホールのバグです。グリーンの上方にある林と谷の間にボールを打って下さい。３Ｄ画面になるとなぜかティーグラウンドが現れ、プレイヤーが空に浮くのです！





①ＯＢにならないように、林と谷の間に、チョコチョコと打って行きます。すると、３Ｄ画面にきり代わり、バグ画面が現れます

②どうです！ グリーン近くの林から打っているはずなのになぜかティーグラウンドが右下に見えます！

③本来なら、こういう風にグリーンが見えます。バグってもちゃんとゲームはできますのでご安心ください





ネタは早いうちに出せ
神奈川県　ミーハー石井

♪柱の正面だーあれっ
神奈川県　大門和彦日本一



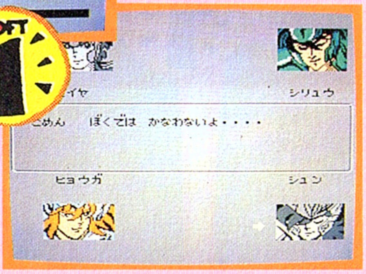
おお読んでくれるとはありがたい!!

広島県 かねいし



❶「星矢」の一番熱いシーン、シミュレーションバトルだっ! 居並ぶ黄金聖闘士がすさまじいばかりのコスモを燃やしてくるぜい!!

❷普通の戦い方だと、セブンセンシズも乏しい青銅聖闘士ではかなりの苦戦を強いられるハズだが…



SOFT 1

ブロンズクロスの強烈攻撃っ!!

聖闘士星矢・完結編

お得技 富山県・山本K介

普通のアクションゲームよりカンタンかな～？なぁんて思って始めた「★矢」にハマってるのぉ! ゴールドクロスがメチャ強いんだもん!! いーかげん頭にきちゃってやたらめったらボタンを押しまくってたら…!? Ⓐボタンを連打した時だけ星矢ちゃんが強くなったみたい… これはお得技ねっ!!

❸こっちの攻撃の時にすかさずコントローラーⅠのⒶボタンをひたすら連打せよ! 敵に当たったらしめたもの、見よこの攻撃力を!! 普通の1.5～3倍はダメージを与えるから、これで勝利は確実っ!!

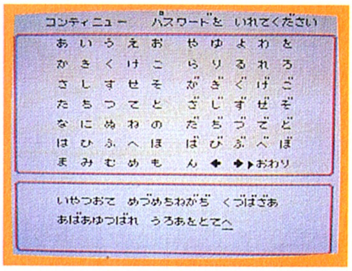


いきなり強力キャラ!!

聖闘士星矢・完結編

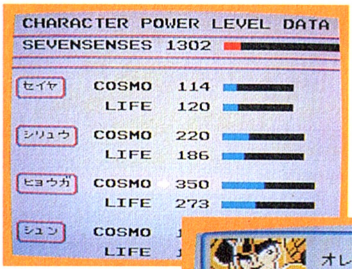
パスワード 熊本県・遊び人の金さん

押忍! 自分もおくればせながらハガキを出す決心をしました!! 自分はこれでも硬派のアニメファン! 日夜ＦＣで星矢になりきっとります! そして苦闘の末、こんなウラ技を編み出しましたっ!!



❶"いやつおて めづめちねがぢ くづばざあ あばあゆつばれ うろあをとてへ"とパスワードを打ち込む。しかしパスワードってメンドくさいね!?

❷どっひゃ～っ!! ゲームスタート時からコスモやライフのメーターがこんなにあるっ! こりゃもうお素敵と言うしかあるまい! とにかく強い!!



SOFT 1

❸やった! 金牛宮のアルデバランもたちまち降参させたぞ! 一刻も早く教皇の間にのりこんで、正義と勇気のシンボル、女神を救うのじゃ～っ!!

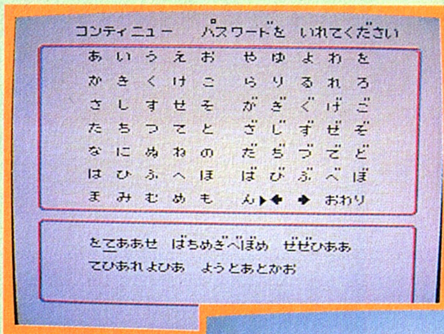


パスワード交換でもっとたくましく!!

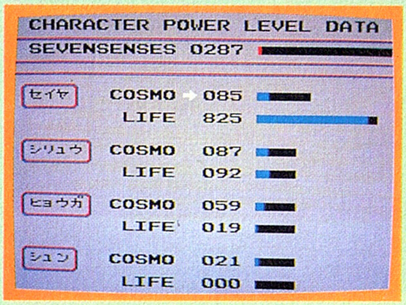
聖闘士星矢・完結編

パスワード 東京都・おぬぼう

へっへっへ～っ! もう見つけちゃったもんね、「聖闘士星矢」のそりゃもーおっ得なパスワード技だもんね♡ とってもカンタンな方法で星矢たちがあっとゆー間に強力キャラに変身! 黙ってらんないからしゃべっちゃうぞっ!!



❶パスワードの前から二文字目と後ろから二文字目を入れ換えてごらん! 正しいパスワードより強力なキャラになっている。これならよゆふ（＝余裕）でいける!!



❷確率は低くなるけど、最初と最後の文字の交換や、二文字目と三文字目の交換でも成功する場合があるぞ! ドンドン試してみようぜっ!!





❸スクロール面さえサクサク突破したら、フルパワーで戦闘にのぞめ! とっても手強い黄金聖闘士を下したら、ニッコリ笑って「よゆふ♡」とつぶやく。もっ最高の気分だ!!

天秤宮でセブンセンシズ無限増加だっ!!

聖闘士星矢・完結編
お得技　神奈川県・小野真由美

前作にも増して面白くなった「聖闘士星矢」! グラフィックもアニメに近くて、私も瞬ちゃんの流し目に♡しちゃう。けど私ってやっぱり女のコ、スクロール面ってヨワいのよねん! ザコキャラだってチョコマカ、ピュンピュンと跳ねてくるし~岩だって思いっきりブチあたっちゃう! 思わず涙ポロリン…そしてあげくの果てにセブンセンシズが0…なんても~イヤ! それでもなんとか処女宮をクリアして、ヨーダみたいな老師のいる天秤宮へ。ここではあるアイテムで氷づけの氷河を助け出すんだけど、アイテム選択を誤ると、スクロール面の最初に戻されちゃう! これを繰り返してみて!! いつの間にかスクロール面に強くなって、セブンセンシズも∞よ♡



SOFT 1

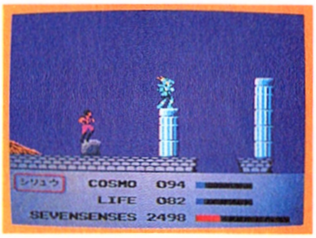
❶「神に最も近い男」処女宮のシャカを一輝の助けでなんとか倒したら、次に待つのは「ヨーダに最も近いじーさん」天秤宮の老師のもとへ…ここでは氷河の眠る氷の棺を溶かすアイテムを選ぶけど、わざと間違ったものにする!!



❷するとどーだ! また天秤宮前のスクロール面をやり直していっ!! 嘆いちゃダメだ! 苦しいけどこれを何度も繰り返せば、どんなにヘタなキミでも、スクロール面の王者になれるっ…かもね!?



❸最終的にはこのように、セブンセンシズを増やせるぞ~っ!! これでこと地道にスクロール面で闘ったかいがあるってもんだ! ハッP!!





柱に入らずんば常連を得ず。

愛知県 夢見ごこち

敵は魚屋? ギョギョッと空とぶ







❶ザコキャラゾロゾロ、危険がいっぱいのスクロール面だ! 矢なんかとばされた日にゃあ百戦錬磨のオイラもアブナイ!?

❷あちゃ~死んでしまったぞ…ン? さっきまで矢をとばしてた敵がナントー魚を投げてくる~っ!!

聖闘士星矢・完結編
おまぬけ技　東京都・片ピー

難しすぎて思わず笑いを失いがちなスクロール面で唯一笑える瞬間がこれ! おマヌちゃんっ♡

ワープする天馬流星拳?



聖闘士星矢・完結編
おまぬけ技　三重県・森田寛

ファミコンを持ってないオレがダチのファミコンで見つけた技! なくなると大困りのセブンセンシズも、これでビッとふやせるぜ!!

❶スクロール面の終わりまで来たら、宮にはいらないで画面の右端まで行く。そしたら右の画面外にパンチ! パンチっ!!

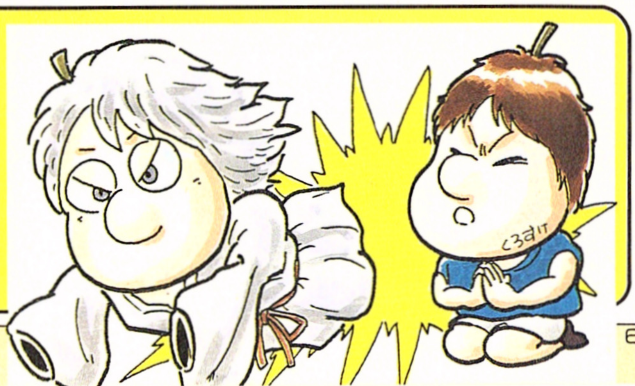
❷おっや~っ? 拳がワープして左に出現したザコキャラを倒せた。ここでセブンセンシズを稼げ! でも、急降下してくる岩には注意しろよっ!!



次号のお題

妖怪道中記

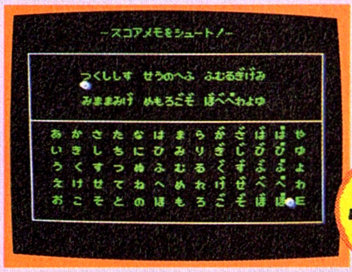
アーケード版、PCエンジン版で大人気の"たろすけ"がついにファミコンにも登場! とゆーわけで、次のお題は「妖怪道中記」に決定!! 大技からおマヌケ技まで、なんでもアリアリ、見つけたらスグに送ってちょ。どんなくだらない技でも、お題のソフトなら許されちゃうからね。ゲーセンできたえた腕の見せどころ、ガンバって技を見つけてくれよな!





このハシラにほねをうずめなさいまし。 静岡県 サクセス

ウルグアイ三国同盟？

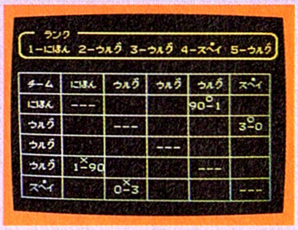


❶ "つくししす せうのへふ ふむるぎげみ みままみげ めもろごぞ ぼべべわよゆ" が今回のウラ、パスパードだっ!!

❷ メチャクチャなリーグ表！ それに得点をよーく見てくれ!! 90点もとれるわけがない!?

キャプテン翼
バグ　東京都・よしクン♡

見たまへ！ このパスワードを打ち込めば、国際大会予選でウルグアイが3度も出てくるのだっ！



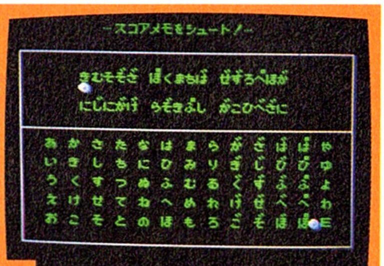
ランク
1ーにほん 2ーウルグ 3ーウルグ 4ースペイ 5ーウルグ

チーム	にほん	ウルグ	ウルグ	ウルグ	スペイ
にほん	---			90○1	
ウルグ		---			3○0
ウルグ			---		
ウルグ	1×90			---	
スペイ		0×3			---

「うまい」君、シュート!?

キャプテン翼
おまぬけ　熊本県・ブン・リー

"きむそぞざ ぼくまちぼ ぜずろべほが にじにがけ らぞきぶし がこびべざに" と打ってごらん！ ハマリ技だけど面白いよ!!







❶ 発売間もなくて早くも「キングオブウラ技」に輝いたこのゲーム！ パスワードをシュートだ!!

❷ 西ドイツJrと戦ってわざと負けてしまう。次に戦うのは…！ はにゃ～っ！ ヘンなチームが出てきたゾ!! それに誰だ？ この「うまい」君てのはっ!!

今号の おまぬけちゃん



キャプテン翼
おまぬけ　埼玉県・吉野小治郎

も～～～感動の嵐！ 嵐っ!! ひとつのウラ技にもうひとつのバグ技をくっつけちゃったら、またまた新しいバグを見つけたのっ！ 必本さん、どーもアリガト♡ でもアタシもよっぽどヒマだったのかしら？ だって、アタシの大好きな若林クンも若島津クンもゴールキーパーなんてゆー目立たないポジションなんだもん。「守備の要」なんだからもっとカツヤクしてほしいよ～っ！

❶ コンティニューでまずvol. 12のP86、"おおぞらつばさ…よろしく" を打ち込む！ んでもって決勝まで サクサクと勝利街道まっしぐらっ!!

❷ 決勝戦には若林も参加するはず。さっそくスタメンに若チャン（？）を入れちゃってネ！ ハーフタイムになったら→若島津→若林とチェンジしてみる！ さーて後半戦…あらら？「さいだいガッツ」君とは一体何者!? それにビックリするほど強いぜ!!



募集

どんなシビアなゲームでも、とりようでは大爆笑モンのおマヌケ技があるかも知れない。そいつをひとりの胸にしまっとくテはない!! ドンヨリ曇り空をカラリピーカンにするハガキを求むっ!!

東邦、全国大会へ…??

キャプテン翼
バグ　鹿児島県・たまきち

知ってるか～い？ あの東邦学園が国際大会の準々決勝に進出してるんだぜ！ でもなんか変だぞ!?







❶ いーかげん出つくしたと思った「C翼」のパスワード技！ またまた発見!!

❷ どうして国際大会なのに東邦学園が出てくるの？ 日向君や若島津君は敵、味方両方にいるぞ～い!!

ハガキくれ～っ!!

電車の中でこれを読んでるキミ！ 立ち読みしてるキミ（買えよ～）!! キミん家に眠れるウラ技はないかな？ どんな技でもいい、ボクらに苦労と歓びを伝えてくるようなオリジナリティあふれるハガキを送ってちゃぶ台！ 待っとるョ!!



PC Engine

バグボーイクラブ

全チーム対戦パスワード発見 SOFT 3

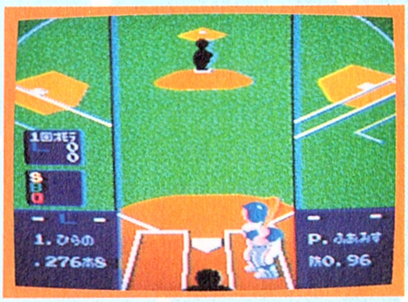
ワールドスタジアム

パスワード　長崎・中島夢子



❶ファミスタ、ファミスタ'87と同じように、パスワードの解読は簡単だったね。3文字から成るパスワードだけど、1文字目が自分の球団、2文字目が対戦する球団を表し、3文字目は1、2文字目から決まる文字だ。解読しても面白さが失われないのが、すごいの一言

❷O、M、Aチームは、説明書に載ってるから問題ないとして、黒、赤、白のチームは何だろう。黒はファミコンソフト、赤はゲーセンのゲーム、白はロッテオロロンズらしい。決してバグでなく、全員データが入ってるから楽しめる!!



あのね、あのね! 私、すっごいライオンズ・ファンなの～♡工藤君す・て・き♡残念なのはね、うちが長崎にあることなの。工藤君に会いたくても、なかなか会えないってわけ。でもね、平和台球場でときどき試合があるのがうれしいの。絶対応援に行くんだから。外野席で「工藤公康命」ってはっぴを着てる女の子を見たら、声かけてね♡

「ワールドスタジアム」の全チーム対戦パスワードがわかったので公開します。黒、赤、白の謎の軍もあるわよ♡

相手＼自分	L	G	R	D	F	C	S	W	T	N	／
N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	FF2	—
T	6EC	7EB	8EA	9E9	AE8	BE7	CE6	DE5	EE4	—	—
W	6DD	7DC	8DB	9DA	AD9	BD8	CD7	DD6	ED5	FD4	—
S	6CE	7CD	8CC	9CB	ACA	BC9	CC8	DC7	EC6	FC5	—
C	6BF	7BE	8BD	9BC	ABB	BBA	CB9	DB8	EB7	FB6	—
F	6A0	7AF	8AE	9AD	AAC	BAB	CAA	DA9	EA8	FA7	—
D	691	790	89F	99E	A9D	B9C	C9B	D9A	E99	F98	—
R	682	781	880	98F	A8E	B8D	C8C	D8B	E8A	F89	—
G	673	772	871	970	A7F	B7E	C7D	D7C	E7B	F7A	—
L	664	763	862	961	A60	B6F	C6E	D6D	E6C	E6B	—
O	655	754	853	952	A51	B50	C5F	D5E	E5D	F5C	—
M	646	745	844	943	A42	B41	C40	D4F	E4E	F4D	—
A	637	736	835	934	A33	B32	C31	D30	E3F	F3E	—
?黒	628	727	826	925	A24	B23	C22	D21	E20	F2F	—
?赤	619	718	817	916	A15	B14	C13	D12	E11	F10	—
?白(ロッテ)	60A	709	808	907	A06	B05	C04	D03	E02	F01	—

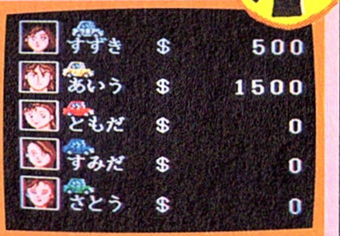
投稿士正明
常連伝説
必本編
東京都
宗家

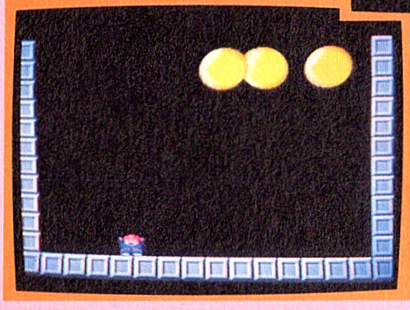
裏ゲームを発見だ!! SOFT 1

遊々人生

裏面　秋田・福島光秀

「遊々人生」はなかなか楽しませてもらいました。ウラゲームを見つけたので、お知らせします。



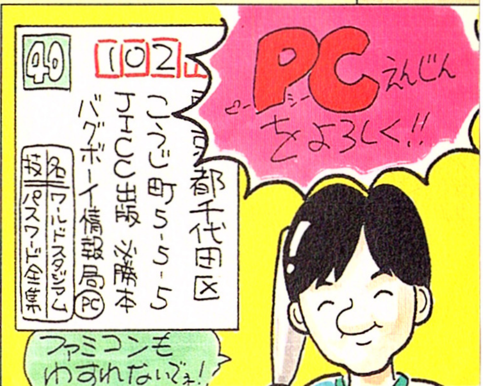


❶ルーレットをまわす画面で、セレクトを押すと、サブ画面になるね。セレクト、ラン、I、IIを1度に押そう!

❷なんと、全くタイプの違うアクションゲームができるのだ。弾むボールを縄のついたやりで突き刺せ。当るとボールが分裂して2個に増えるぞ

大募集!!

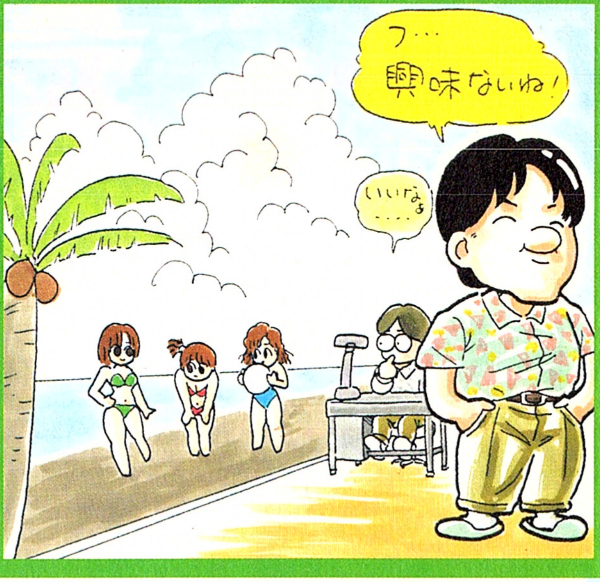
こんにちは。お元気でございますか。プッツン黒須です。最近、やっと免許をとらせていただきまして、車が欲しいなと思っているしだいでございます。それはそうと、今号からPC-Engineのバグも始めましたので、大小にかかわらずバグを見つけたらおハガキ下さいませ。ファミコンで大ヒット作がでない分、時代はPC-Engineに傾いてるようでございます。RタイプIIは面白かったでございますからねえ。価格の問題さえなければ、将来性は十分。1万5千円台なら「買い」でしょう。でもやっぱりファミコン必勝本ですからねえ。



笑撃のお笑いコーナーへようこそ!

FNN

ピーッガガガ、ブー、こちらブー、FNNガガ、聞えますガーッ応答願いますザザザッ。今回もブー抱腹絶倒の、ガーゴゴ、ネタをお送りいたします。ザーそれではブー!



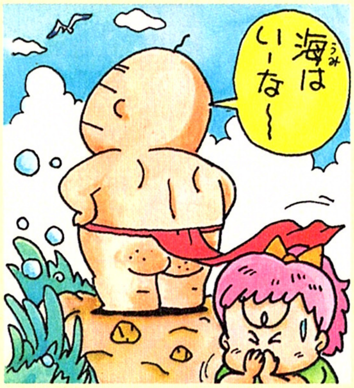


投稿に学歴は関係ない!!

大阪府 通信タイム

三国一の大バグ野郎

学校が嫌いなあなた、ダイジョーブ。
生活が辛いあなた、ダイジョーブッ!!
そんな人の三国一、もうダイジョーブ!





○神奈川県・JAR



○栃木県・トイレベベバビ

ドラクエIIIの格闘場っ!! つごうよく試合が始まってれるじゃねーかっ!!

広島県・右0.8左1.2

おい! バラモス!! のこの こ格闘技場に出てきて、トロルキングにバシルーラされてんじゃねえ!!

東京都・ハガキマスター

♨世のはかなさを感じますね。

やいっ! おやじっ!! オレはドラクエIIIって言ったんだぞっ!! ドラゴンスクロールなんか買ってどうすんだよっ!! じょーだんじゃない!!

高知県・じゃっきいず(タップ)

ぼくの「妖怪屋敷」のリカちゃんは、まだ妖怪につかまっている。いいだろう!

宮城県・ハトヤ

おい、くにおくん! なにも死ぬまでドッヂボールすることたぁねーだろ!? お母さんが泣いてるぞっ!!

香川県・ポッカリアス在間

この前、長ぐつをはいた猫が"50円"でやっと売れた。むなしかった…。

神奈川県・ミーハー石井

バップ様へ、"スーパーダイナミックバトミントン"とゆーのが出るそうですが、そんなにすごいゲームなのですか!?

岩手県・夢羅魔II

お母さん! いい加減ドラクエIIIのMAPポスターを逆に張るのはやめてっ!!

山梨県・籠連獅阿

おい! ワールドスタジアムのオール・ドリームス!! たのむからフォークボールを打たないでくれっ!!

青森県・田中聖史

♨ゴルフじゃないっつーの!

カー雑誌の中に、PCエンジンの本がおいてあった。

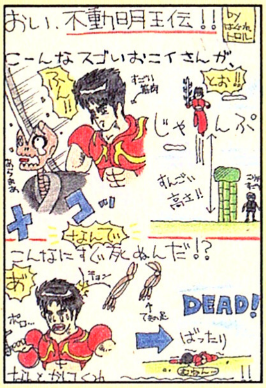
福島県・キルト阿部

ぐんたいガニAはなかまを呼んだっ!! しかし、たすけはこなかった。きっと友達が少ないのだろう…。

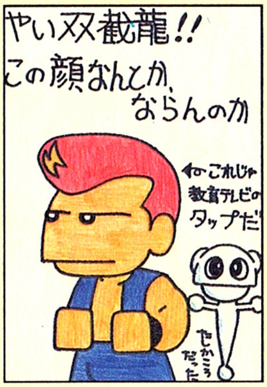
埼玉県・すっこ

先生が言ってました。自分の名前をはっきり言えないやつは、なにかやましいことがあるんだぞ。と、じゃ、ペンネームを使ってる人はなにかやましいことでもあるんですか?

鳥取県・村上俊一



○香川県・はぐれトロル



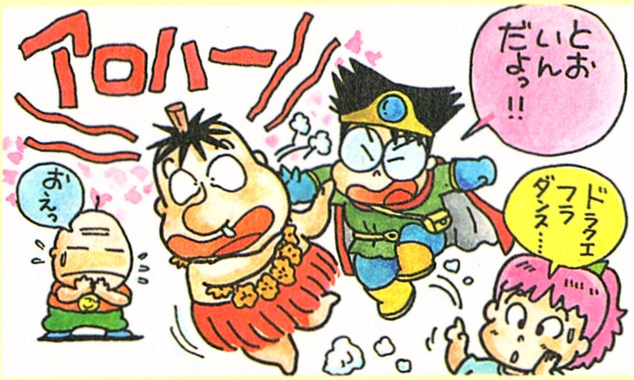
○広島県・つるには丸丸虫



○神奈川県・かるなばる

ドラクエパラダイス

暑は夏い！ もとい!! 夏は暑いのだ!!! こーなりゃ、ドラパラも燃え上がるっきゃねーぜ!!!!!!





大阪府・鮎川まどか



ああ必本様。月に2度しか逢えないなんて、せつないわ。

静岡県 温泉ギャル

おまぬけ冒険記

ハガキ、ハガキ、ハガキが少ない!! どーしてこのコーナーは人気がないんだろう!? みんな結構、まぬけな事してると思うんだけどなぁ。あんまり少ないんで、自分で書いちゃえっ!!

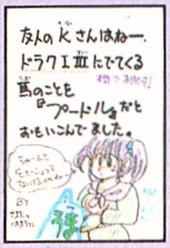
ノ アニールの「つい昨日まで…」って台詞を「つい木の馬で…」と読んでしまったまぬけな私。



東京都・ちゃんと星矢



島根県・うぽ



千葉県・やまたのはまち

続・一撃シリーズ

あいかわらず、根強い人気のこのコーナー。でも、さすがにネタが切れてきたのか、最近パワーが落ちてきた。ガンバレみんな!! IVが出るまで、このコーナー続けるって約束したじゃないか!!



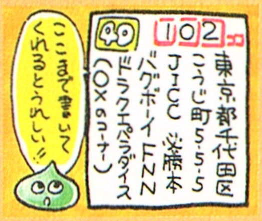
神奈川県・ボケ



熊本県・GON

おもしろアイテム

ん――！ 私は疲れぎみ。誰か疲労の回復するアイテム、私にくれませんかねェ。まあ、そんな事はどーでもいいんだけどさ…。 ん――、筆名前は、目の付け所が良いねェ。船で来たか…。 これからに期待!!





埼玉県・あげはPP



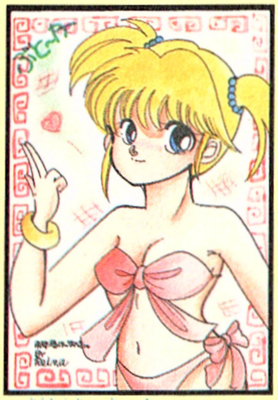
神奈川県・筆名前



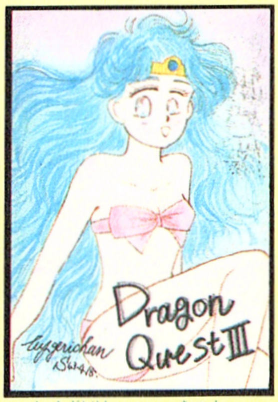
宮城県・ねりー.まーく

あぶない水着コンテスト

夏！ 水着のまぶしい季節!! しかし、こうも暑いと、1頁全部使って、水着特集したくなるなぁ!! てなワケで麗奈やげりは、自分のあぶない水着姿を、写真で送ってくるよーに!! ボカッ!! （赤松さんに殴られた…。）



東京都・麗奈



神奈川県・げりchan



三重県・勇者ごくう



山梨県・坂本麻美



静岡県・JOKER



東京都・大田洋一郎



♪いいな、いいなー　常連って　いいなー。

東京都　軍馬

いくらなんでもいないだろ!!

今回から少し感じを変えて、リアクションなんぞを付けてみよーかな？　別にいいでしょ。なんぞご不満でも？　では、始めようかな。みんな、面白かったら素直に笑おうね！

★夏祭りの時、盆踊りと間違ってふしぎな踊りを踊ってしまった**山海塾**に入ってった少年。今では、いるっ！
埼玉県・江口正人

♨ひゃはははは！　しょっぱなからあぶないネタだなぁ!!　じゃ、リアクション一発目をくろすに任せちゃおう。どうだくろす。ハハハ、面白いですね。(沈黙…)　で!?　えっ!?　ボケッ!!　それじゃリアクションになってないだろっ!!　ボコ！　バコ!!　じゃ次っ!!

★地雷くんのことを、**地上げくん**だと思っているやつ。
神奈川県・大門和彦日本一

♨あーまったく、くろすなんかに言わせなければよかった。で、こいつのは、う〜ん。面白じゃねーか!!　花まるだな。アーッ！　私と同じじゃないですかっ!!　ウルセッー!!　花まるが付いてるだろうがっ!!　バコ!!　ズコ！

★ハガキを出してからは必ず本の発売日には本屋にすっとんで行くようになったが、このコーナーを見ると、**ため息**をはかないでいられない、ワ・タ・シ。
住所ぐらい書け！・らいほうメタル

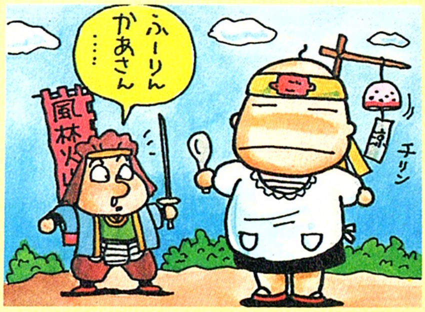
♨それはな、棚からぼたもちじゃなくて、親の心子知らずなんだよ。より優れた投稿人になってもらいたいがために痛む心でボツに…。

★**敵がおどろきとまどっている**のに、防御しながら闘う、兄き。
大阪府・伊藤伸良

♨ホヒョヒョ!!　くろすみたいな兄きだな！　でもなかなか慎重でヨロシイ！　きっとウンコの時も目で確認しながら尻を拭くんだろうな！

★**不思議な踊り**を踊ったことがあるやつ!!
福島県・HACHISUKE

♨だからそいつは山海塾で元気にやってるよ！



★独眼竜政宗はゲーム自体より**やぶさめ**のほうがオモシロイ!!
宮崎県・べほまらぁ賢者りっぷ

♨やぶさめしかやってないから批評できない。

★**鈴木正明**にネタをかりに行く、ボツ常連。
神奈川県・追跡180キロ

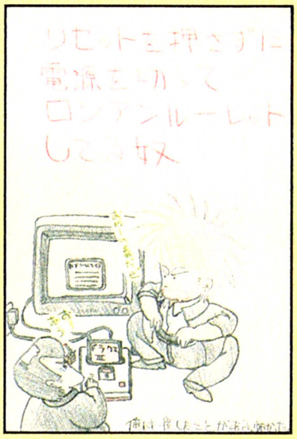
♨ダメッ！　オイラだってまだ貸りてないんだ!!　オイラの次にしろっ!!　なっなっ!!



⬆北海道・のびのび太



⬆愛知県・うるきいず

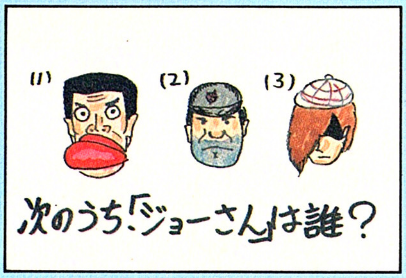


⬆東京都・Dengenous旗本

弾の心で笑いに挑む！

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



⬆愛媛県・ポカリアス在間

ウヒョー!!　待望の絵ネタが来たっ!!　最近ギラギラと輝いている在間ちゃんの作品だっ!!　どうしちゃったんでしょうね、こんなにHighセンスなネタをビビビビ送ってきちゃって。在間ちゃんの身に何かよくないことがあったのでしょうか!?　ま、人の心配はともかく、みんなもこの力に負けないように、ガンバっておハガキ送って来て下さいっ!!　みんなのハガキによってはこのナゾラー、1ページものに格上げされるかも!?　ンーん。なんかやる気でてきたでごぜーます。つー事で、くろすくんバイク物語はまた今度に回して、問答始めっ!!

問阪神タイガースの背番号4、外人投手はだれだ？
答　①ヨサクハ　②キーオ　③キル
秋田県・ぴの

問とんかつはやっぱり○○かつにかぎる!?
答　①ハラホロ　②ヒレ　③ハレ
埼玉県・沙羅英慕

問ドラゴン系に大きなダメージをあたえる剣は？
答　①カビキラー　②フマキラー　③ドラゴンキラー
神奈川県・折手我

問ドリフターズで一番太った人の名前は高木○○？
答　①ビビデ　②バビデ　③ブー
大分県・さとP

問次のうち花人形に使われる物はどれっ!?
答　①ハー　②効く　③菊（腰を振りながら言う）
東京都・三多摩線

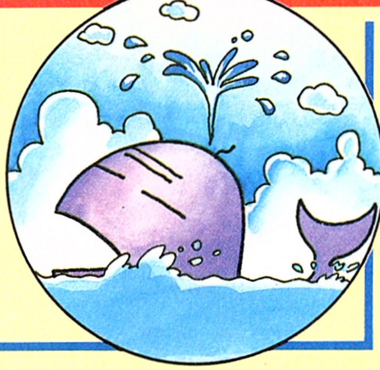
問英語で自分の事をなんと言う。
答　①オー　②マイ　③テンプラコ
埼玉県・宮本大輔

問鳥肉に付けておいしい粉は？
答　①オー　②マイ　③カラアゲコ
東京都・大阪城

♨忠告！　ファンド。ギャグはともかくハガキが少ない!!　今送ればどんなネタでも載せてやる、かも。

紙コン アトランダム

青い空、白い雲、輝く太陽、海には水着ギャルがわんさか、町には薄着のギャルがゾロゾロ。ウレシイっ！



HIPPON かばぁガール



▶富山県・うり★

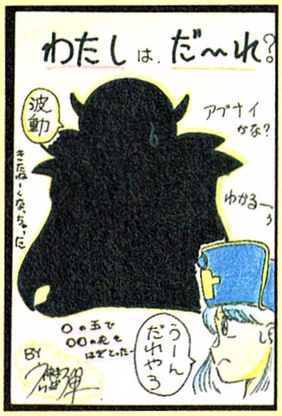
♨いいな、いいな、オイラも若いお母さんが欲しいな。ところで、このお母さんは、いったいいくつの時に子供を産んだんでしょーね。疑問だ。

今週の高橋くん



▶神奈川県・モビちゃん

♨この人は、いったい誰なんでしょ。どっかで見たことあるよーな…。そうか、最近見かけないあの人なんだね。



▶神奈川県・神魔血破弾

♨アブナすぎてナンにも言えない…。



▶神奈川県・筆名前

♨これから先、響子さんのイラストって、いっぱい来るんだろうなあ。やっぱ、人気者は得っつーことだね。



▶神奈川県・若林りりす

♨レリクスの悪夢が再びってことだな。カセットがロードしたら大笑いだっつーの！



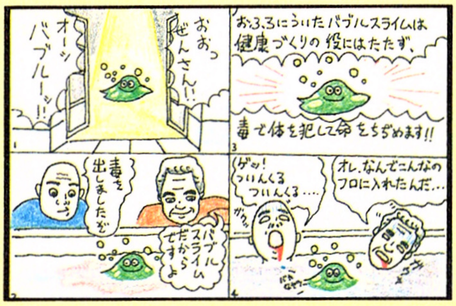
ハシラの愛は海より深し。

神奈川県 かるなばる



♨ギャハハハハ。ひさびさに在間ちゃんらしい四コマだな。こりゃオカシイや。

▶香川県・ポッカリアス在間



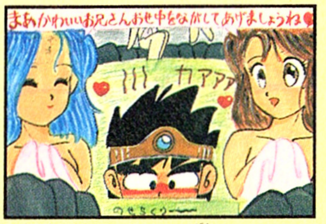
♨こんなヤツ、いくらなんでもいないだろ。

▶埼玉県・G・MISFITS



♨は、はやまるんじゃない！

▶愛知県・夢見ごこち



▶茨城県・アホちゃん

♨女湯シーンのドラクエ版ってとこかな。



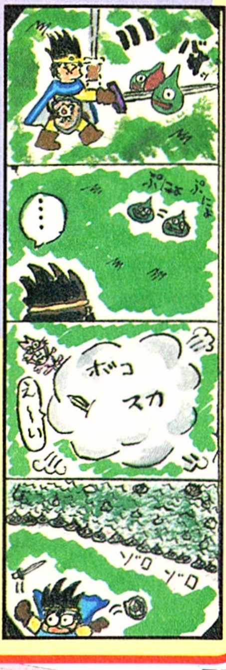
▶北海道・あんみつしるこ

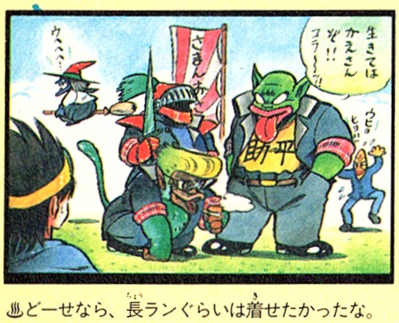
♨オイラはわがままだから、イモ以外はみんなキライだ。

四コマまんが倶楽部

▶東京都・レゲエ高橋

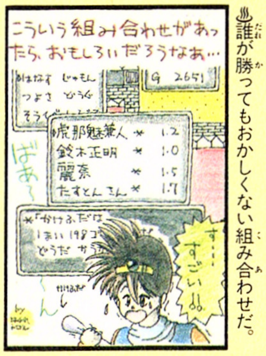
♨最近、当コーナーへの投稿が少ない。このままだと自然消滅のおそれもあるって話だ。





♨どーせなら、長ランぐらいは着せたかったな。

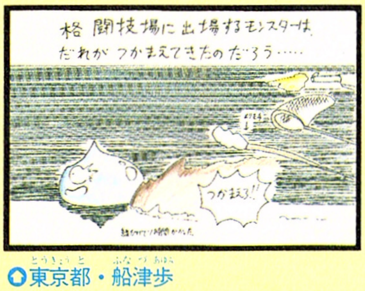
▶東京都・大田洋一郎



▶香川県・はぐれトロル

♨誰が勝ってもおかしくない組み合わせだ。

♨そーだ、そーだ。つかまえられるのに、やっつけらんないのかな？



▶東京都・船津歩



FC誌界のアラン・プロスト。次号の必本は7月15日発売です。

君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

まいっちまうな歌詞が長くってよ！　スペースがいきなり1曲で無くなっちまうぞコイツ！

なにわ恋しぐれ

作詞／大阪府　犬上御田鍬

投稿のためなら葉書もへくる
それがどうした文句があるか
雨の東京、こうじ町
読者の笑い声聞こえるぜ
今日も呼んでるくく
どアホ投稿者
　そらワイはアホや　ハガキ代はかかるし時間もかかる
そやかてそれもこれもみな投稿のためや　今に見てみい
ワイは日本一の常連になったるで日本一やでわかってるやろ　ハガキがなんやそのしんきくさい顔は　ハガキやハガキ　ハガキ買いに行くぞ

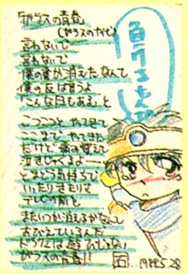
そばに私がついてなければ
ネタがうかばんあの人やから
泣きはしませんつらくとも
いつか必本の華になる
買われた男の買われた男の
でっかい夢がある
　郵便局で一しょになった仲やないの　あんたハガキも買いなはれ　つまらんネタも書きなはれ　あんたが日本一の常連になってくれるのやったら私はどんな苦労にもたえてみせます
今日も出す出すくく
必本編集部

♨セリフの部分まで全部かえうたにしちゃうパワーがすごい！　デュエット曲だから歌好きの女の子に一緒に歌ってもらおう！



ガラスの青春

作詞／広島県　石崎了子



♨冒険の書が消えちまったつー話がめっぽう多いな、最近は。そろそろドラクエネタももうひとひねりした作品が欲しい。ガラスの十代で歌う。



♨チェッカーズのヒットナンバー「ギザギザハートのこもりうた」で歌う。もと歌詞をそのままドラクエにおきかえた作品。

クエストⅢのうた

作詞／鳥取県　ちゃむ

ちっちゃなころから悪ガキで
16でゆうしゃとよばれたよ
いきなり家からとびだして
あーったスライムいじめてた
　ああーわかってくれとは言わないが　家出がそんなに悪いのか　つかれたつかれたおやすみよ　おっかない王様のセーブだよ

なかまがザラキで死んだのさ
とってもいいやつなのに
かんおけに花そえて
お金がなーいとないたのさ
　ああーわかってくれとは言わないが　ビンボウがそんなに悪いのか　つかれたつかれたおやすみよ　だーけどてつやで金もうけ

なんでもいいから笑わせてしまおう！



どうした、ハガキを出したか!?　なに？　ハガキがない？　買えばいいじゃん。なにネタがない？　考えなよ！　少しの努力で大きな知名度！　チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!!　友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃあーっ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!!　と言うわりにドキドキしてるキミ！　そうキミだ！　実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！　載る確率が高いぞっ！

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！　あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む！

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！　FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！　絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁー に、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

やっぱりスポーツゲームが一番。とくに野球がいいね。しかし僕の場合、本塁打より盗塁が好きなんだ。そして投手力、一点を取りそれを守りきる。やはり野球はそういうものだと思う。1対0でも10対0でも同じ勝ちに変わりないが少差で勝ったらなんとなく気分がいいじゃないか。というわけで、ハリスタを買ったらCでやろうと思っている。もちろん、すでにローテーション、打順とも組んである。ポイント配分も野手の走力、投力、投手の能力を中心に守りの野球でいきます。
（福島県・キルト阿部・14歳）

▶ごりっぱごりっぱ。
（マッキー）

「ホラーは踊る」……おもしろいっ。うちの学校はカトリック（しかも女子校）なので自殺したといわれる修道女の霊が出るんです……。
（仙台市・佐久間弘子）

▶コラムを担当している長谷川氏ですが、某文庫で怪奇小説を専門にしている編集者であります。ネタに困っているようなので、その手の話をおしえてあげると喜ぶと思います。うひひひひとかいって。
（卅）

ある日、中古ファミコン店でのできごと。わたしはマッピーを見つけて、「これおもしろいの？」とお店の人に聞きました。「それ、おばさんの大好きなゲームなの。あまりうまくないけど。大好きなんだ」といいました。わたしは買いたかったけど、なんかおばさんに悪いからやめました。
（北海道・西口優子）

▶いい話ですね。
（マッキー）

ソフトメーカーの人達は巨人ファンばかりなのでしょうか？阪神一筋11年。
（香川県・西尾徹・18歳）

▶ぼく同じく阪神一筋20年！だもん。
（ヒラ坊）

本当にくろすさんは元サッカー少年だったのですか？

▶どーやらそうらしいです。
（ハルク）

1943は1942よりもリアルだった。
（松山市・藤江亮介・11歳）

▶スピルバーグの1941はおもしろかった。関係ないか。
（ヒラ坊）

僕は町を歩いていておじょうさんとよばれたことがあります。
（長野県・小番弘之・14歳）

▶あら、うらやましい。
（スッシー保坂）

HIPPONかばあガール、ええなあ。今度はミス必本ガールなーんて、本物のかわいこちゃんだすのはどうでしょうか？
（愛知県・山口厚）

▶あえて反対はいたしません。その気になった人がもしいましたら、写真を同封のうえ編集部まで。さて、いったい何がくるやら……つるかめつるかめ。
（ヒラ坊）

野球ゲーム特集は違いをはっきりさせてわかりやすく、買う予定のない人までほしくさせる内容がよかったです。（ウルティマではそれでだまされましたのよ。）
（秋田県・武田京子・社会人）

▶つるかめ……あ、またいっちゃた。
（ヒラ坊）

ウィズ小説の単行本！出すんなら早くだせっ！さっそく買ってやろーじゃねーか!!
（弘前市・岩田愛雄・11歳）

▶おーおーだしてやろーじゃねーか。
（ベニー松山）

▶いーから早く原稿書けって。
（卅）

田尻プロの「パックランドでつかまえて」はおのれの過去を見ているようだ。おもしろい。
（福岡県・大川祥太郎・19歳）

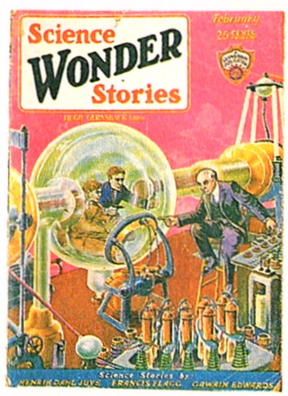
▶で、今後どのような展開になるのか田尻に電話してみました。あら、留守番電話。と思ったら本人じゃないか。機械みたいな声だすんだよな。それで、どーなるんですか？あ、これから考えます。遠藤サンとケンカした話とか大堀クンが悪人で登場したりするとこまでは考えてます。とのことでした。
（卅）

なぜぼくはPCエンジンが買えないんだ！こんなのはっきりいって不公平だ。不平等だ。ぼくはなんてかわいそうな少年なんだ！
（茨城県・佐藤勇一・13歳）

▶おれなんか毛は薄くなるし嫁は来ないし高血圧だしなんてかわいそうなおじさんなんだっ！
（ハルク）

ソフトの箱の絵はたいへんうまいんだけど、さわやかな笑顔のにあうキャラクターは少ないねっ！
（日立市・市村勝利）

▶着地のきまった忍者くんとかけっこうさわやかだと思いますけど。
（マッキー）



▲突然ですがSFファンにうれしいお知らせ！別冊宝島79「SFワンダーランド」が7/25に発売決定。評論、エッセー、漫画がいっぱいの超オススメ本。長谷川並一氏のホラー論も掲載されます。（写真は野田コレクションより）

先日、近所のファミコンショップに行ったら、な、なんとタダでくばっていた孔雀王&霊幻道士のPRビデオが400円で売られていました。あきれてものが言えませんでした。
（横浜市・大門和彦日本一・13歳）

▶サイテー！近所のファミコンショップはそんなことしちゃだめですよ。
（マッキー）

Vol.13の埼玉のくっきい（この名前私すきよ）さん。あなたのおきもち、よーくわかります。男がいると本当に買いにくいもんねーっ！
（福岡県・ラリホーキャット・13歳）

▶女がいると買いにくい本もあったりしますね。でも女の子が必本買うのってそんなにはずかしいかあー？
（ヒラ坊）

私は学校の近くのバス停の伝言板に「スカルダくんが好きだぁ――！かねいし」と書きました。気づいた人いるかな？
（広島市・谷口麻衣子・13歳）

▶代々木駅の例の伝言板にこんど書いときますから近所の人は見に行ってくださいね。アンコールワット。
（ベニー松山）

なんとサンダーバードがゲームになって出るらしい。みんな！ぼくと「サンダーバード友の会」つくろうぜ!!
（埼玉県・うっちゃーくん3号）

▶目駄松も入会したいといってました。
（ハルク）

PCエンジン用CD-ロムプレイヤーの値段ですが6万円前後は高すぎる！子供達には買えるのだろうか？
（横浜市・松本秀一・20歳）

▶ほしい人は今から貯金しといたほうがいいかな。オレしない。
（ヒラ坊）

ファミスタを去年の12月から今年の5月まで約400戦して、全チームに勝ちました。ファミスタにも選手育成等を加えれば良いと思います。アトラクション、ビデオ解説等はいらないと思いますね。
（茨城県・本田康司・52歳）

▶おとうさん、がんばってますね。
（マッキー）

▶編集部では仕事を手伝ってくれる強力なスタッフを募集してます。できれば都内在住の編集経験のある大学生以上の方。履歴書同封のうえ、編集部スタッフ募集係まで。
（編集部）

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.9 1988. 7.15

なんとも、はっきりとしない天気が続く季節であります。アリアハンやジパングにも梅雨ってあるんでしょうかねえ。IIでは雪が、IIIでは時間の経過がゲームに設定されていたドラクエシリーズ、IV(?)では雨が降る…ってことはないだろうな。たぶん。

DRAGONQUEST III 友の会

遊び人"さえこ"の悲劇

Vol.12で「もし、遊び人だけでクリアした人がいたら報告して欲しい」というのを見てすぐに、LV99の「さえこ」で、クリアを目指しました。しかし、モンスターは容赦なく襲ってきます。火は吹かれるは、眠らされるはで、もう散々な目に会いました。それでもなんとか○-○のところまで、たどり着いたのですが、結果は悲惨の一言。なにしろ、最後の最後まで遊んでいて○○○の玉を使ってくれません。あげくのはてには、予想どおり(!?)倒されてしまいました。あ〜あ、やっぱり遊び人1人でエンディングを見ることはできないのでしょうか。誰か「さえこ」の敵を討って下さい。お願いします。

和歌山県・JAKY

‡ そ〜か〜、やっぱり遊び人1人でクリアを目指すってのは無謀かな。"さえこ"の冥福を祈ります。

ある少女の告白

こんにちは、いきなりなんですが、私、今とってもせっぱつまった気持ちです。決してずっこけないで下さい。ドラクエが、好きで好きで、たまらないんですうっ!! どこにいても、ふっ…とあの感動的なメロディーが頭にうかんだり、エンディングを思い出して思わず目頭がアツくなっちゃったり。ほんと感動しましたよエンディングには。「黄金のツメ」を持ってたばかりに、最後の敵に会うまで入口から3時間も…。バカな奴です。でもそれだけに泣きました。夜中だというのにっ…わあわあと。こんなに苦労した人も少ないんじゃないかな…と思ってます。そんな訳で、実は私だって、DQIII、う〜ん、てなとこあるんですけど、人に言われるとムラムラと…。ああ病気です。

宮崎県・まりんBLUE

‡ ドラクエ症候群の一例です。思春期の少女によく見られる症例のようですが…。まさか、まりんBLUEっておばさんじゃないだろうね?

こんなゲームで遊びたい

私、ひとつ作って欲しいゲームがあるの。それは「ドラクエアダルト版」なのよ。アダルト、と言っても高尚に考えてね。堀井さんがシナリオを作り始める時、大前提として「大人たちの胸を震わせるものを…」としたら、どう? 目の前に奥深いストーリーに満ち満ちた大平原がドーンと広がるのが見えるようでしょう。大人でなければ分からない…そんな感性の方向がありますもの。そのあたりをつついて泣かせて欲しいのだっ。

千葉県・松川由美

‡ わがままな意見でなかなかよろしいが、「誰にでも楽しめるって大前提を失ったら、もうそれはドラクエじゃないような気もするんですけど…。でも、そんなゲームで遊びたい。

ビデオ版DQIV?!



クリアしてから、早いもので2ヶ月が過ぎようとしています。もう他の人はキャラクターをレベル99まで育てているのでしょうに、私の勇者は今だレベル74です。レベルUPするのに一番の場所は決まってるもんで、何度も同じ場所ばかりを往復してるうちにあきてきちゃったし、かくしアイテム探しにも疲れてきたし、スーパーキャラを作るのも大変だし……というわけで二度目の冒険に出ることにしたわけですが、それだけではつまらないと思い、最初に名前を入れるところからクリアするまでをビデオにとってやろうと思って、今がんばっています。ファミコンの画面なんかビデオにとっちゃって、我ながらよくやるな〜、と思いますが、これが、けっこう楽しいのです。なぜならドラクエIIIには復活の呪文がないので、思い出のある場合をもう一回見ようと思っても出来ないわけです。一度きりの旅の思い出をしっかり書きとめておこうと、一度目の旅では全キャラクターのセリフを全てノートに書いていきました。でもやっぱり画面があった方がいいし後から落ち着いて見ることが出来ておもしろいんです。

京都府・ペンギンロト

‡ さすがに常連、深い愛(?)とこだわりが感じられますな。最終的には

冒険の書

勇者くにひろ

前回までのあらすじ

世界は魔王バラモスのために破滅の危機にひんしていた。アリアハンの国王にバラモス打倒の命を受けた勇者オルテガの息子"くにひろ"は、旅立ちを前にして、戦いを共にする3人の若者、力自慢の戦士"けん"、聡明で美しい魔法使い"らむ"、少年僧侶"ぼぶ"と出会った。

ナジミの塔へ……

町を出た僕たちは、とりあえず北に向かった。ついてこい、とけんが言ったせいもあるからだ。太陽は頭の上にある。昼間はあまりモンスターが出てこないという話だ。

「あんなところに塔が建っているわね」らむが西の離れ小島を指差して言った。

「あれはナジミの塔です」ぼぶが説明してくれる。賢者になることを目標としているこの少年僧侶は、実に色々な事を知っていた。「岬の洞窟からあの塔へ通じるトンネルがあるそうです」

「岬の洞窟って?」

「ここです」

ぼぶは懐からアリアハンの地図を出して示してくれた。岬の洞窟は、街から湾にそってぐるりと行ったところにある。

「かなりの距離だな…着くまでには夜になりそうだ」

「夜になるとモンスターが出てくるでしょう?」らむが心配そうに言った。

その途端、けんが足を止めて棍棒を構えた。

「夜じゃなくても、モンスターは出てくるぜ」

前方のくさむらが不気味に鳴っていた。

僕は慎重に銅の剣を鞘ばしらせる。けんを先頭に、らむをしんがりにおいた陣形をひいた。

ガサッ! 緑の壁が割れて、青い物体が飛び出してきた。スライムだ! そう思った瞬間 背後から小さな火の玉が飛び出してスライムを蒸発させた。らむの攻撃魔法、メラの威力だ。僕も間髪入れずにスライムに向かって打ちかかった。ぐにゃりという気色の悪い感覚があって、スライムが潰れた。

「うわあ」

小さな悲鳴。ぼぶがスライムに襲われていた。彼の力では一撃で倒せなかったのだ。助けに駆け寄ろうとした僕は、後ろから別のスライムに飛び付かれた。ぐにゃぐにゃしたゲルが口と鼻を塞ぐ。息ができない。ちくしょう! 剣を突き立てる。風船が割れるようにスライムはしぼんだ。

※本、Vol.10のマスターズクラブで紹介した勇者くにひろの冒険記の続編であります。続きが読みたい! という多数のマスター諸氏の要望にお答えして、第2章の一部を掲載いたしました。さらに続きを…という方は、アンケートハガキに、勇者くにひろの冒険記が読みたい! と書いて送ってください。もしかしたら、連載化されるかも…。

ちゃんと編集してオリジナルビデオを作るんだろうね。完成したら当クラブまで送って欲しいものであります。

最後の敵の秘密?!

きのう、2度目のドラクエIIIをクリアしました。そのとき、私は最後の敵の新たな秘密(?!)を知ってしまいました。なんと、彼はスリッパ(たぶんスリッパだと思う)をはいているのです。ど〜お、すごい発見でしょ! でも、みんな、もう知ってるかもね。まだの方は1度見てやって下さい。

新潟県・ともりん

‡ へえ〜、気がつかなかったな。私なんか、今だに最後の戦闘は緊張しちゃうからね。まだまだ、修業が足りませんな。反省……。

求む!「はでなふく」情報

「はでなふく」を誰か使ったりしてみた人はいないでしょうか。私は「え〜っなんだこりゃ、売っちゃえ」とどうぐやに売ってしまったんです! 今、とても気になってるんです。誰か教えて下さい。

中野区・関根美邦

‡ 「はでなふく」って単なるはでなふくだと思うんだけどね。なんか、変わった使い方を知ってる人は連絡するように。

「大穴ねらい」に凝ってます

2回の"冒険の書消え"にもめげず、やっとクリアすることができました。

んっと(唐突ですが)、1番気に入ったイベントはやっぱり格闘技場ですね。クリアした後も何度も楽しんでるモンで、最近の私のお遊びは、「大穴ねらい」! これしかないわっ。一気に900Gぐらいもーけた時なんざ、パルプンテでメガンテが出たみたいにラッキー。お金に余裕のある人は、ぜひ試してみて下さいね。

P.S.レベル99だと格闘技場に「カンダタ」が出てくるそーですがまだ会ってません。「やまたのおろち」はいたんですけどねぇっ。

千葉県・ゆき

‡ 格闘技場に○—○が出たって話を聞いたんだけど、ホントかねぇ〜。



堀井雄二のDRAGON QUEST III Q&A

ドラクエに関して知らないことはない! 作者だからこそ知っているウラ話をみんなにバラしちゃう!! ドラクエファンなら読まずにはいられないぞ!

Q 勇者ひとりで旅をしていて気がついたのですが、カンダタなどの固定キャラが、パーティーで戦った時よりもはるかに強くなってるんですよね。今後ひとり旅を続けていくためにも、どのくらい強くなっているか知りたいのですけど。

栃木県・福留則夫

A おっと、いきなりアブナイ質問だなぁ。実はですね、それにはちょっと言えないような秘密があるんですよ。あまり具体的には言えないんだけど、決してHPが高くなったり、防御力が上がったりして、強くなるワケではないんです。それでは、なんであんなに強いのか。ウ〜ン、問題はそこですね。結局、そーゆーキャラに関しては、1ターンの間に、ある数値以上のダメージを与えないと、倒せないようになってるんですよ。それは、パーティーを組んでいても同じこと。こちらが弱すぎると、いくら攻撃しても倒すことはできないのです。戦闘中に自然とある現象が起きるので、ある程度のダメージなら、次のターンには残らないようになってるんですよ。ダメージが残らないとゆーことは……、そこから先は自分で考えてくださいね。

Q やっとドラクエIIIをクリアできました。ただ、どうしても納得できないことがあるので質問します。例の、村においてきた商人は、どーして捕まったままなんですか? あのままではかわいそうだと思います。

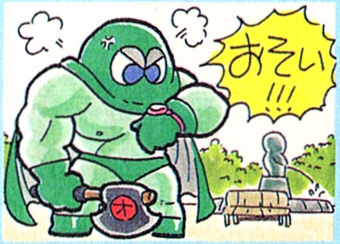
兵庫県・NON

A そうですね、あれは、かわいそうなことをしたと思いますね。ただ、これも容量不足が招いた悲劇なんです。本来なら、あの商人は自分たちのパーティーに戻るハズだったんです。ところが、1度パーティーからはずした商人を覚えておくメモリーがなくなっちゃって、それで結局は置いてきぼりにされちゃったんですね。ボクとしても、助け出してあげたかったんですけど、メモリー不足だけはどうにもなりませんからね。

Q 旅の途中で幾度となく、ガイアの話を耳にしますよね。ところが、結局その実態はオルテガのように明らかにはされません。いったい、ガイアってどんな人だったんですか?

福岡県・小林尚之

A そう言えばそうだね。名前が出てくるわりには、今イチ正体がはっきりしない。まぁ、このガイアって人がどーゆー人物だったかってゆーのには、けっこうイロんな説があるんですよね。だからまだあんまりまとまってないんですけど。ただ一説によると、実はオルテガと待ち合わせて、いっしょに魔王をやっつけにいくハズだったに違いない。ところが、ガイアは途中で捕えられてしまったために、結局はオルテガがひとりで敵地に乗り込んでいったのだろう。と、言われてるんですよ。これが最も有力な説でしょうね(笑)。とにかく、諸説が入り乱れてるので、作者のボクでもはっきりしたことは言えないんだけど、オルテガと同じくらい有名で、伝説に残る人物だったんじゃないかな。



悪戦苦闘の結果、僕たちは8匹のスライムを倒すことができた。

「スライムが…こんなに手強いとはなあ」けんがぽつりと言う。

「アリアハン一の戦士じゃなかったのかい?」

「将来はそうなるさ」

「やれやれ」

僕はため息をついた。結局四人とも街を出るのは始めてなのだ。

「ねえ、見て!」らむがスライムの死骸からきらきら光るものを拾い上げた。

「ゴールドじゃないか。何でそんなものが」

「ここにもあるぞ」

けんが金貨をじゃらじゃらいわせながら笑った。らむがすかさずそれを取り上げると、自分のポシェットにしまいこんだ。

「ぼぶ、どういうことだろう?」

「そうですね…モンスターたちはバラモスのために金を集めているのではないでしょうか。往々にして、魔王とか権力者は財宝が好きなものですから」

「じゃあバラモスのところには金貨がうなってるわけか」けんが目を輝かせる。

「たぶん…」

「モンスターは、ただやみくもに人を襲っているわけじゃないのね」

「と、いうことはだな」僕はひらめいた考えを口にした。「たくさんモンスターを倒せば、それだけこっちも金持ちになれるわけだ。それを元手にもっといい装備を揃えることができる」

「まずはあいつを倒して盾を買うことにしようか」けんが指を鳴らした。

大鳥が3羽、僕たち目指して急降下を開始してきていた。

戦闘が終わるたびに、ぼぶは小さな本を出してそれを読んでいた。

「聖書でも読んでいるのか?」けんがからかうように言う。

「これは呪文の書です」ぼぶはさして腹を立てた風もなく答えた。「魔法の呪文とその効果が記してあるのです」

「へえ」

けんがひょいとのぞいて顔をしかめた。

「なんにも書いてないじゃないか」

「呪文を唱える資格があるものだけが読めるのです…僕はまだ、ホイミとニフラムしか読めませんが」

「あたしも持ってるわよ」らむが赤い表紙の本をひらひらと振った。

僕はぽんと手を叩いた。「そういうものだったのか。何も書いてないからただのノートだと思ってた」

「何だ、おまえも持っているのか」けんが少々気を悪くしたように言った。

「うん」

僕は母さんから大切なものだと言って渡された青表紙の本を開いた。やや黄ばんだ紙に、今ははっきりと文字が浮かんで見える。

つづく

リサの妖精伝説(ようせいでんせつ) AVG(アドベンチャーゲーム) ドキッ ドキッ Q&A

RISA TACHIBANA



リサとキミが、冒険の旅へ旅立つなんて、とってもおしゃれ♥ きっと、ステキなLOVEハプニングが待っているような気がするなっ。でも、この冒険がなかなか大変。キミの思うように進まない所も…。そんなキミのためにリサがお手伝いしましょう。うふっ、私にまかせてっ。



第1章

Q マッチ売りの少女の押し売りがしつこく先に進めないよ！

待ちに待ったリサちゃんのゲームが出て大感激しているボクです。

ところで、大ねずみを倒しに行こうとブラークの館を出たとたんマッチ売りの少女に会ったんだ。こいつがメチャしつこい!!「マッチ買って～」ってボクらを先に行かしてくれない。どうすればこいつから逃げられるのかな！ ボク、しつこい女って大キライなんだ。



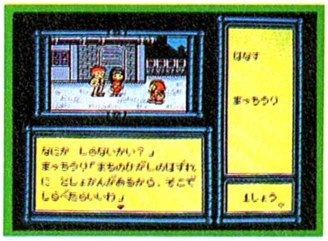
▲リサちゃんのシングルにCD持っているなんて、こいつもリサちゃんのファン？



◀リサちゃんを見ると、首にペンダントが！



◀「マッチ買って」ってかなりしつこく押し売りしてくる



▲バンザイ、これで先へ進めるぞ。おまけに大ねずみの情報もくれる。図書館に行かなくっちゃね

A リサをよく見て！ ほら、私のペンダントとマッチを交換♥



そんなこと言っちゃいけないわっ。私のシングルとCD持っているなんて見所ある娘よ。かわいいじゃない。

ゲーム中で、マッチ売りの少女がこんなこと言ったあと、私をよ～く見て。私の首にはペンダントがキラリッ！ そう、このペンダントとマッチを交換してもらいましょうよ。ちょっとソンをした気持になるけど、この際しかたがないしね。それに、この娘からもらったマッチ、あとでなかなか役に立つのよ。

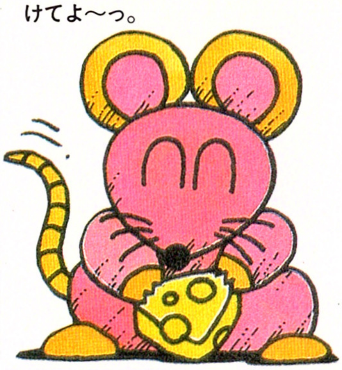
第1章

Q 大ねずみをおびきよせる道具はなにかないものでしょーか？

図書館に行って大ねずみは水に弱いってこと知ったんだ。そうなると、水のある所まで大ねずみをおびきよせるしかないよねっ。

でもさ、水のあるとこなんてぜんぜん出てこないし、ねずみをおびきよせるアイテムだって見つからない！ これじゃ、いつまでたっても大ねずみを倒せないよ…。

リサちゃん、なんとかボクを助けてよ～っ。



A 図書館でチーズを手に入れ大ねずみをやっつけて



図書館の奥にもうひとつ部屋があるの知っていた？その部屋に入って本を取ると、その本の後にねずみ取りを発見できるの。それを、よーく見るとチーズがつるしてあるんだ。もちろん、このチーズはいただきね。これで、大ねずみを水のとこまでおびきよせられる。えっ、水のある所？それは、氷の張った堀なんだけどなあ…。



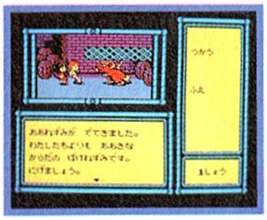
▲しつこく本を取ろうとすれば、本の後からねずみ取りを発見できる

第1章

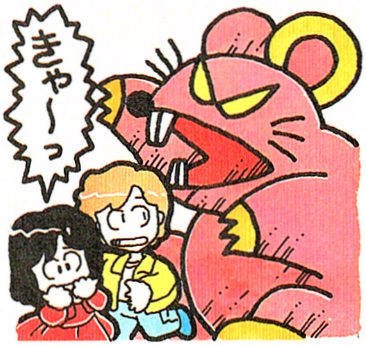
Q 大ねずみを倒したのに うまくいかないよ〜っ なんとかして!

オレ、何度やっても大ねずみに殺されちゃう。マッチも笛もチーズも持っているのに。なにかアイテムが足りない気がするんだ…。

ワイン蔵の回りの堀までつれ出すことはできるんだけど、堀の氷は割れないし、悲しくなっちまうよ。それにチーズの使い方だってよくわかんないし、オレ悩む!!



◀ギャーッ、またもや大ねずみに殺されちゃう



A アイテムをチェック! なにか足りないはず それを使えば……



悩む男の人の姿ってステキよ♥。リサがなんとかしてあげたいっていう気持になっちゃうもの…。

確かに、キミは必要なアイテムをひとつ手に入れていないね。

堀のそばの道をもう1度チェック! 雪を取ると、下には小石がゴロゴロ。それを取って…。

ねっ、なんとなくわかってきたでしょ? そうなれば、チーズはどこで使うのか見当がつくはず。

力で大ねずみを倒すなんて無理! 図書館で読んだ本の通り、水に弱い大ねずみなら、水を使って大ねずみを倒しましょーよ!

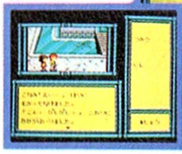
ここはひとつ頭を使ってがんばるしかないわ。大ねずみ、水、堀、氷、石、チーズ、この6つの言葉がヒントよ。よ〜く、考えれば、大ねずみを倒す方法が、きっとひらめくはず。大ねずみを倒せば、第1章、クリアはもうすぐ。がんばってね。



◀道を見ると雪が積っている。その雪を取ると、下には小石が…



▶その小石を取って…。使い方は自分で考えてね



◀ほら、氷にヒビが入って…。この上にねずみをおびきよせる



▲バンザイ! 氷が割れて大ねずみが堀の水の中に落ちたぞ!!

第1章

Q ルイータを探して 三千里… 彼女はいまどこに?

たとえゲーム中とはいえ、リサちゃんとふたりで冒険できるなんて、とてもテレてしまうボクです。

ルイータの部屋で、彼女の日記を発見したんだけれど、その日記の間には葉っぱのしおりがはさんであったんです。この葉っぱがついたつるが窓辺にあると聞いて、窓辺を探したけどルイータの姿は見えず…いったいどこにルイータは消えてしまったんでしょうか?

A まったく、どこに目をつけてるの つるをよく見て!

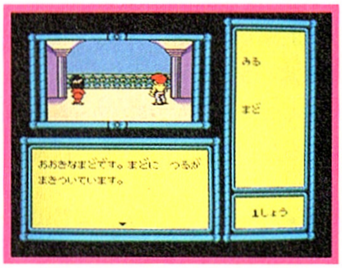


とってもカンタン!

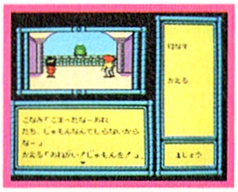
とにかく、このゲームはしつこく、見たり、聞いたり、話したりしてるとなんとかなる。この窓辺でもつるをよーく2度チェックすれば、大きなかえるが出てくるの。このカエルが実はルイータだっていうわけ。

かえるの姿から人間の姿にもどすにはある呪文を言えば、ルイータはもとの姿になれるのよ。

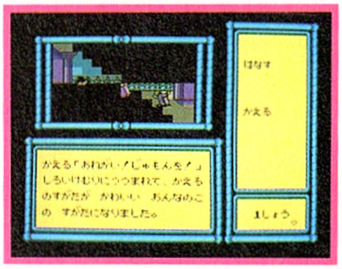
その呪文は、ヒミツ。



▲窓辺を見わたしてもルイータの姿どころか、虫1ぴきとして見つからない



◀おやっ、つるを見てると、大きなカエルが出てきた!



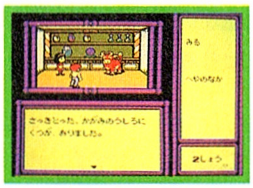
▲呪文を言うとルイータはもとのかわいい女のコの姿にもどれる。

第2章

Q 魔法使いは牛に なったけれど それから先へ進めない

リサちゃん、キミはとてもわがままだ!!

せっかく、先へ進もうと思っていたのに「足がつかれちゃった」とか言って動かなくなってしまった。おい、どうやったら動いてくれるの? オレ、リサちゃんのためだったらなんでもするよ。だから、わがまま言わないで。



◀鏡を取ったあとを見ると靴を発見!



▲リサちゃんが壁のおかしを食べると、その食べあとから剣が見つかる。この剣を取って泉に行こう

A もっともっと おかしの家を見て! 靴と剣があるわよっ



そんなに怒ることないじゃない! ヒールの靴をはいていたから足が痛いって…。

おかしの家を調べたら、きっと牛皮の靴が見つかるはず。リサ、その靴にはき替えたら元気になるわ。

ついでに、おかしを食べたら、そこをよく見て! 鉄のオノを発見できるのよ。



第2章
Q 金のオノもダメで銀のオノもダメって、どうすればいいの？

泉の水を飲もうとしたら、鉄のオノを泉の中に落してしまったんだ。そしたら、「あなたは、金のオノと銀のオノとどちらを落としましたか？」って聞かれたんだ。この時、金のオノか銀のオノのどちらか選ばなきゃいけないでしょ？

それで、金のオノを選んでみたけれど無残な結果。もう１度やりなおして銀のオノを選んだけど、またもやダメで…。

いったいオレはどーすればいいのか教えてちょーだい！

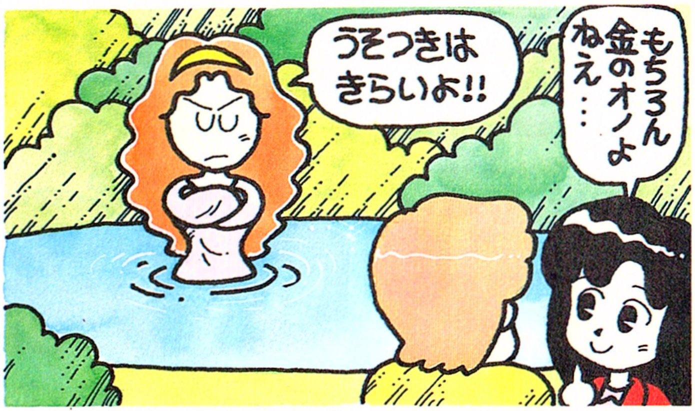
A 正直者こそトクをする あせらず、じっと考えましょう

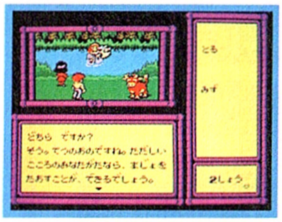


キミ、キミ、人生は正直に生きなきゃダメよ。キミが泉に落したのは鉄のオノでしょ。だから、金のオノも銀のオノもどちらも選んじゃダメなの。えっ、どちらか選ばなきゃ先に進めないって？ 残念でした、キミはまちがっていまーす。

そこで、短気を起こさずに、どーしようなんて考えてると、妖精が「あなたは正直者ですね。あなたの落したのは鉄のオノ。この金のオノも、銀のオノも３本いっしょにあげましょう」なんて、うれしいこと言ってくれるわけ！

それで３本のオノをもらって西へもどるの。そこに商人のおじさんがいるから、牛をわたすとお礼に豆をくれるんだっ。





◀やった！ ３本のオノを手に入れることができたぞ

第2章
Q ボクの人生悩みだらけ、おまけに、天空の森で行きづまってしまった

リサちゃん、ボクはこの間失恋してしまいました。リサちゃんに似たかわいい女のコだったんです。おまけに天空の森の所で行きづまり、どうすることもできません。

なんとか、動く砂を見つけてオケを手に入れることはできたもののユニコーンには逃げられるし、天空の森は火事になってしまうし、こまりはててしまいました。

マッチの精がいってた〝魔法の水〟とはいったいどこにあるのでしょうか？ ボクを救って…！

A オノを上手に使えば…洞くつが見つかる!?



そうか、失恋しちゃったの。元気だしてよ！ キミの好きだった女のコの替わりにリサがそばにいてあげる。楽しくふたりで冒険しましょうねっ。

また、そのうちステキな女のコとLOVEできる時がくるはず。その時までリサのＢＦにしてあげるわ。うれしいでしょ？

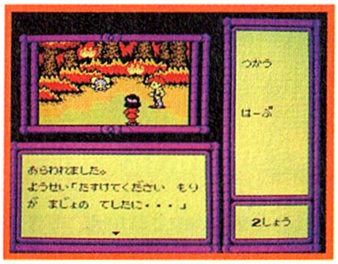
あっ、そうそうゲームの話だけれど、〝魔法の水〟はこの火事になった森にはないわ。水を手に入れるには、とりあえずこの森から抜け出すしかないわねっ。

３本のオノを上手に使えば、隠された洞くつが見つかるはずよ。その洞くつに入っていけば…。

洞くつに入る前には、切った木の枝をたいまつにしてから中に入った方がいいわ。

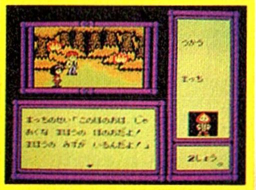
洞くつを抜け出して魔法の水がある所まではカンタンに行けちゃう。だから、あとはキミの力でがんばってほしいなっ。

リサがキミの応援してるからね。さあ、男らしくバッタバッタと木を切って、洞くつを見つけるんだ。

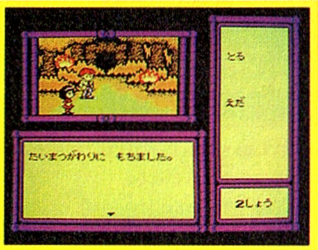


▲洞くつの中は、まっ暗。でもたいまつを持っていれば先へ進むことができる。さあ、〝魔法の水〟を求めてＧＯ！

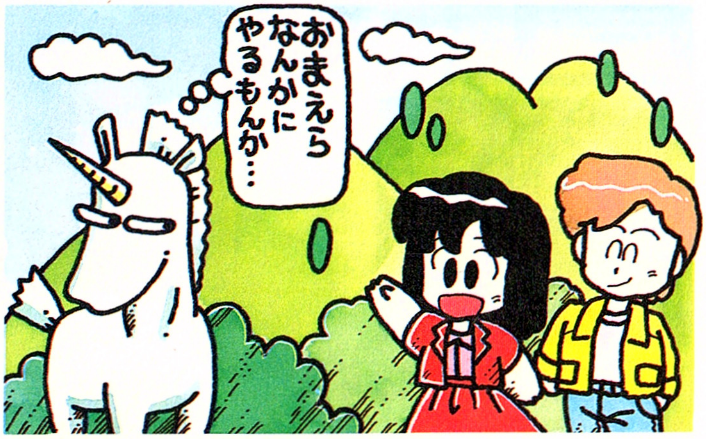




▶天空の森が火事でどこにも逃げられないぞ



▲オノを上手に使って行けば、洞くつを発見できるはずよ



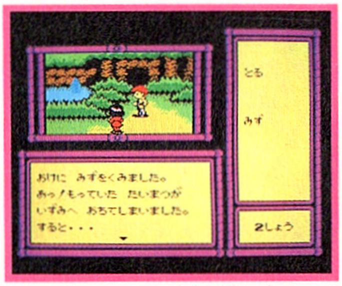
第2章

Q まっ暗い洞くつが苦手なボク。ここから出して〜！

リサちゃん、ボクは暗い所が苦手！　だから洞くつの中なんて特にキライで…。だって、後ろからスーッと幽霊が出てきそうじゃありませんか。こわい、こわい！

というわけで、魔法の水を手に入れて天空の森へ帰ろうと思うのですが、ボクはこの暗い洞くつの中で迷ってしまいました。

リサちゃん、どうかこのボクをここから救い出してください！　ああっ…光が見たい…。



▲あれっ、こんな所に懐中時計が落ちている。誰が落していったんでしょ？　とりあえずひろっておきましょう

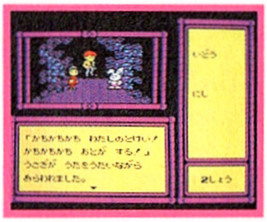
A 懐中時計を見つけてろいどに会うと助けてくれるわ



正直いってリサも暗いとこ苦手〜いの。洞くつの中って気味が悪いものねっ。

でも、この洞くつをがんばって抜けないと天空の森の火事を消すことはできないのよね。

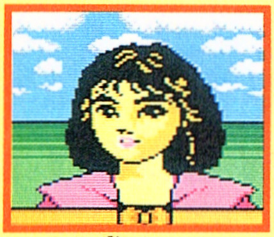
帰りの洞くつは、行きの洞くつとちがい迷路になっていて抜け出せない。ここではうさぎのろいどに会って助けてもらいましょう。洞くつに入ってスグに中をよ〜く見ると、何かが見つかるの。それをろいどにあげると、お礼に洞くつからつれ出してくれるというわけ。まるで不思議の国のアリスみたいねっ。



◀北→西→北→西と進めばうさぎのろいどに会える

リサのドキドキアドバイス

ゲーム中、マッチをするとマッチの精がときどきステキなヒントをくれるわ。



リサのTEL Noが出てきたら即行でそのNo.に電話してねっ。ゲームクリアのヒントはもちろんのこと、リサのLOVEメッセージが聞けるかも。でも、くれぐれも、まちがい電話をしないようにTELしてねっ。

それから、このゲームの基本はねばり！　何度もしつこく、見たり、話したり、取ったり、使ったりしていると必ず前進できるはず。がんばってねっ。

私の新曲にヒントが…リサの新曲を聞けばゲームクリアはカンタン



レコード「リサの妖精伝説」は東芝EMIより7月13日発売！
- 17cmシングル：RT07-2113 ¥700
- CDシングル：XT10-2024 ¥1,000
- シングルCA：ZX10-6141 ¥1,000

ゲームの途中、ある呪文を言わなきゃいけないんだけどそれは、私の新曲を聞いてくれればスグわかる。この呪文を言えば魔女の呪いがとけるわけ。もちろん、TVでもリサがこの新曲をバシバシ歌っちゃう。その振り付けにもヒントが隠されているんだっ。だから、目を大きく開いてしっかり見ててねっ。それから、私の好きな言葉や、好きなものをよ〜く研究しておいてね！

第3章

Q サメが出てきておどおどしているボクこれからどーなるの？

なさけな〜い話なのですが、ボクは泳げません。だから第3章の海の中は苦手で。先へ進もうと思ってもサメが出てきたり、また、殺されてしまうかも…と考えるとおそろしくてサメと対決することもできません。せめて、これから先のストーリーだけでもわかれば心強いのですが…。

A 知恵を使えば第三章は軽くクリアできるよ



まったく、男のくせにだらしがないなっ。

女のくさったみたいなヤツは一番キライなんだ…。そんなヤツにあんまり教えたくないな。

でも心の広いリサとしては、特別に教えてあげる。だから、キミも新聞配達でもして根性をきたえろよなっ♥

第三章は海の中がメイン。メデューサの持っている聖剣を手に入れると人魚姫から宝石がもらえるんだっ。

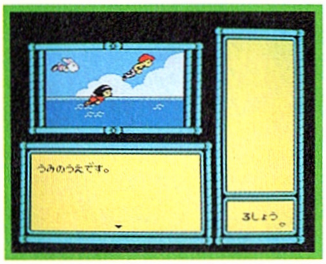
メデューサの城に入るまでにはキミのいうとおりサメが待ちかまえているよ。ここは頭を働かせて海草を身にまといサメの目をくらまして中へ入りこもう。

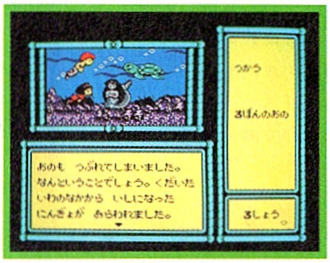
そのあと、メデューサの持つ聖剣を手に入れて、城から逃げだせばいいんだ。

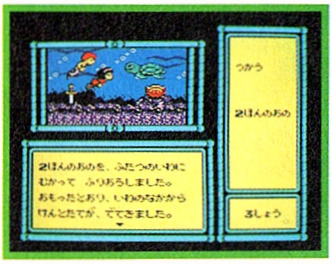
城から出たあとはいばらの道をくぐり抜ければ、魔女の住む城へ行けて、第4章のスタートというわけ！

まあ、ちょっと頭を働かせばスグにクリアできるはずよっ♥











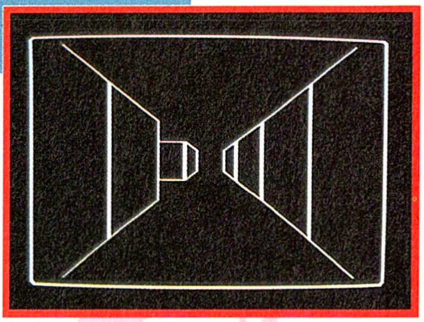
華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春 ⑨

BY BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



●前号までのあらすじ

大魔術師ワードナの造り上げた巨大な地下迷宮で日夜修業を続ける冒険者たち。その一人であるスカルダ率いるパーティは、新参入のバルカンを加えて一路最下層へと向かっていた。しかしバルカンの造反で一行の足取りははかどらず、さらに闇にまぎれて隊列を離れたバルカンは謎の影と密会、不穏な動きを見せる。ようやく魔法のエレベーターへと辿り着いたものの、一行の背後からは別のパーティが迫りつつあった……。

SCENE 11

§ EVIL PARTY

青年僧の後についているのは、長い赤毛を頭の後ろで束ねた人間の少女だった。歳の頃は15、6と冒険者の中でも最も若い年代である。まだあどけない顔立ちながら、きっとした茶色の瞳が勝気そうな性格を示していた。一見おとなしそうに見えるサラとは違ったタイプの美少女であった。

少女は昨日までのジャバと同様、軽量で機敏さを失わない革の鎧を身に着け、腰に短剣を下げていた。そのいでたちから、彼女が女魔法使いの次に多い女盗賊だと見てとれる。

口元を固く結んだまま、少女はジャバを睨みつけていた。

残りの二人は、ホビットのハ・キムよりさらに頭一つ分背の低いノームの魔法使いだった。ローブの色が片方が濃い青、もう一人が緑だという以外はまるで鏡に映したようにそっくりである。常にひそひそと囁きあっては、時折含み笑いを漏らすのが不気味な中年の双児だった。

エレベーターの前で二組のパーティが向かい合った。片や城塞一の熟練度を誇るスカルダたち善のパーティ、片や全員レベル12のメンバーで固めたハ・キムたち悪のパーティである。互いにライバル視しあう善と悪の最強部隊だった。

しばしの沈黙が流れたあと、紅衣の僧侶——アルハイムが慇懃に一礼した。

「これはとんだ御無礼をば。しかしまあ善の戒律の方はこんなことをいつまでも根に持ったりはしないでしょうがね。でしょう？　スカルダ、ベリアル」

半ば挑発しているような口調だった。

むっとするスカルダより早く、ベリアルが口を開く。

「謝り方も知らんとはまるでそこいらの小童どもと変わらんな、昔の修業時代と同じ、頭の中はさっぱり成長しとらん。それとも悪の戒律になると馬鹿になってしまうのかな、アルハイム？」

アルハイムの口元の笑みがすっと消えた。

「……ほう、歳をくったぶんだけ口は達者なようですね。それで実力があればシルバーも消滅せずに蘇生させられたんでしょうが……」

シルバーがロストしたニュースは既に冒険者の間を駆け巡っているらしい。ベリアルの表情が硬張ったのを見て双児の魔法使い兄妹・サンドラとルードラがくすくすといやらしい笑い声を立てた。この小人族の双児も外見からは予想できぬ危険な連中で、ひそひそ話にまぎれてふいに呪文を唱えてくるという、冒険者の中ではハ・キムと並ぶ嫌われ者である。

「そういえばまだシルバーに悔やみの言葉もあげてませんでしたね。気の毒なことです。仲間に恵まれなかった者の末路というものは特に」

僧侶にとっては最大級の屈辱である、パーティ内の消滅に触れられて歯を食いしばるベリアルを見て、アルハイムは再び口の端に微笑を浮かべた。

この青年僧は昔、トレボー領からさして遠くない寺院でベリアルとともに修業を続けていた善の僧であった、ベリアルの弟弟子にあたり、端正な容姿によるカリスマ性と、人間にしては類稀な僧侶としての才能から将来を期待されていた男だったのだが、いつしか悪に転じてしまったのである。

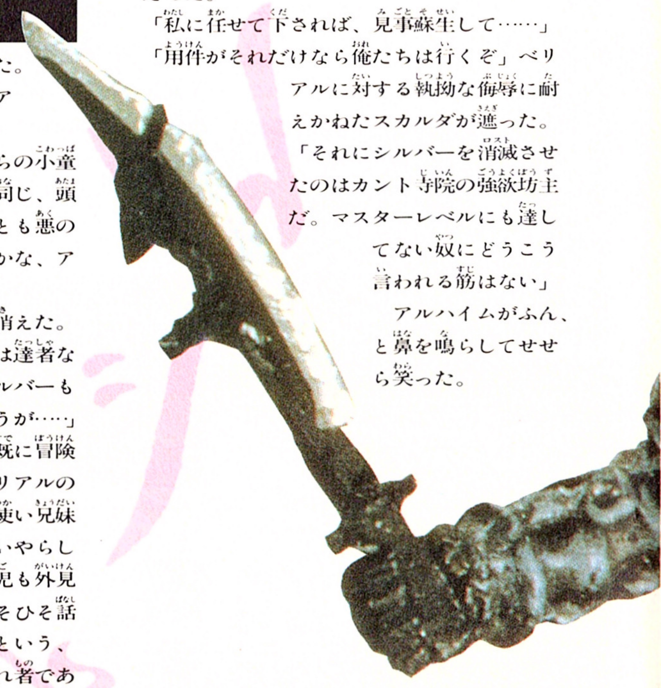
その後、放浪の旅を続けながら各地に伝わる様々な呪法を身につけ、つい三月ほど前にレベル11の僧となってこの城にやってきたのだった。

「私に任せて下されば、見事蘇生して……」

「用件がそれだけなら俺たちは行くぞ」ベリアルに対する執拗な侮辱に耐えかねたスカルダが遮った。

「それにシルバーを消滅させたのはカント寺院の強欲坊主だ。マスターレベルにも達してない奴にどうこう言われる筋はない」

アルハイムがふん、と鼻を鳴らしてせせら笑った。

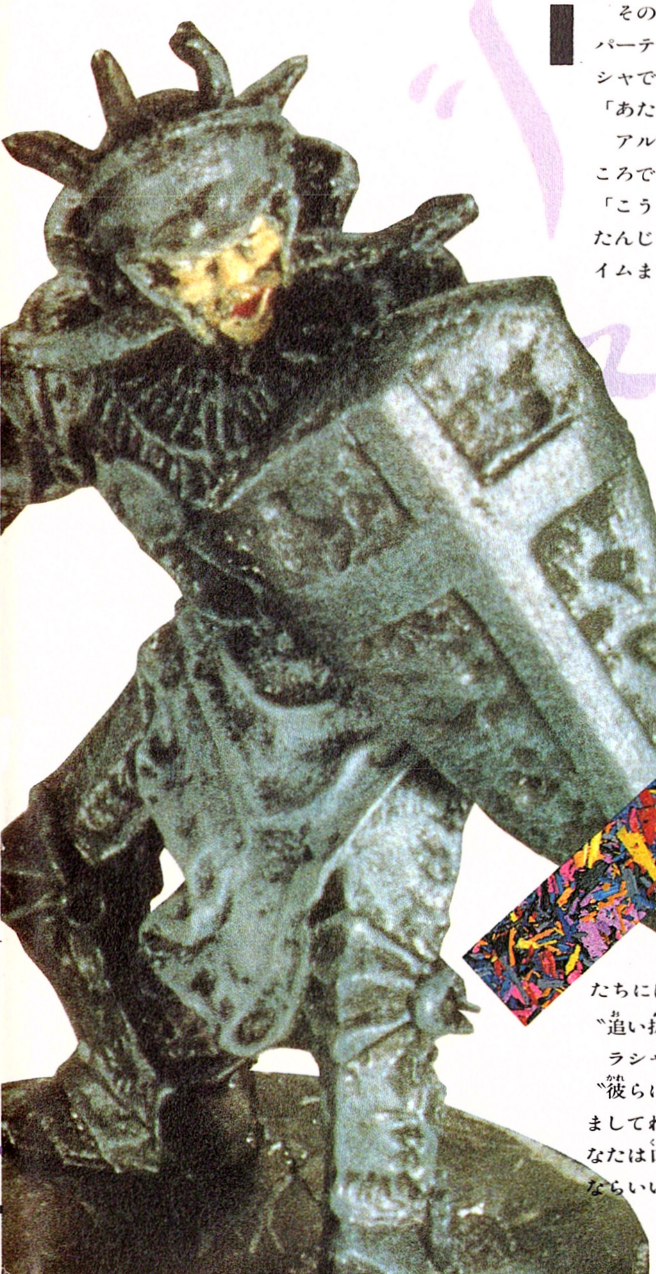


主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。

遭遇

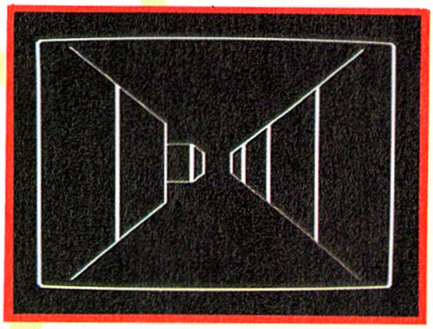
「マスターレベルになぞ今日中になってみせますよ。だから先を急いでるんだと言ってるんです」
「それで道を譲れと？　悪いがこっちもそんな戯れ言を聞いてやるほど暇じゃないんでね。エレベーターが上がってくるまで待つんだな」
「な？　アルハイム　穏便に話をつけようなんざ無理なのさ。ひひひ……。スカルダよ、俺たちゃ腕ずくでも構わねえ」
　ハ・キムがスカルダを見据えた。
「たかが順番争いで殺し合いをする気か」
「何でも転職したばかりだそうじゃねえか、スカルダよ。ひひっ」
　どうやらこの男はシルバーのロストとスカルダの転職によるパーティの総合力低下を考えて、脅しをかけているようだった。しかし単なる脅しだけでなく、いきなり斬りかかってくるような緊迫感を漂わせている。ハ・キムという男は、それぐらいのことは平気でやりかねない。後方で絶えず囁き続けているサンドラとルードラも油断できなかった。
　迷宮内でパーティ同士が戦うなどという行為は、たとえ善悪の対立があったとしても、あまりに危険すぎるため誰もが避ける。余程の実力差がない限り、相方ともかなりの深手を受けるからである。
　この２パーティがぶつかりあえば、先刻のスカルダとバルカンの対決よりずっと恐ろしい戦いになるのは明らかだった。
「第一あなたたちは夜明けとともに宿を出たそうじゃないですか。急いでいるわりにはずいぶんゆっくりとここまで来たようですね」
　アルハイムの問いにスカルダは黙ったままだった。バルカンと自分の争いが原因だなどと言えよう筈もない。
　その時ようやく女盗賊が声を発した。悪のパーティの中にあって唯一中立・無戒律のラシャである。
「あたしはジャバたちと争うなんて御免よ」
　アルハイムが小さく舌うちをした。いいところで味方に口をはさまれたのである。
「こうやってやりとりしてる間に下まで行けたんじゃないの？　ハ・キムばかりかアルハイムまで、やけに突っかかってるじゃない。早いとこ穏便に話をつけてちょうだい」
　きっぱりした口調だった。この得体の知れぬメンバーに囲まれながらも、意見はきっちり通しているらしい。





　ハ・キムとアルハイムが少々困った様子で目くばせし合った。アルハイムがすぐさまラシャに、スカルダたちには聞こえないように耳打ちする。
“追い抜かないといけないんですよ”
　ラシャが怪訝そうに眉をひそめる。
“彼らには足止めを食ってもらうことになりましてね。ジャバに危害はないですから、あなたは口出しをしないで下さい。彼さえ無事ならいいでしょう？”

　アルハイムの言い方に多少反発した表情を見せたラシャだったが、ハ・キムとアルハイムに何か考えがあることを知り、とりあえずおし黙った。
「それで、もう行ってもいいのかしら？」それまでずっと聞き役に回っていたサラが言った。「私もいい加減待ちくたびれちゃって。話を聞いてたらなんのことはない、ただの中傷やら理不尽な脅しばかりじゃないの。こっちには何の得もないわね」
「おお」アルハイムが大袈裟に両腕を広げる。
「これはこれはサラ、いつも通りお美しい。酒場の入口でくだを巻いていた時には、今日もひどく酒が残るとばかり思っていましたが」
　あ、という顔でサラが片手を口に当てる。
「もし出会ったら解毒の呪文でもかけてさし上げようと考えていたのですよ。その様子ならもうベリアルに酒を抜いてもらったようですねえ。ところで」彼はいかにもずるそうに



悪

口の端を吊り上げた。「我々が宿から城門に向かう途中、丁度城の木っ端役人が触令の書かれた札を立ててましてね。何でも夕べ酒場で呪文を唱えた不届き者がいて、そいつを三日間の強制労働の刑に処するということらしいんですよ」

――強制労働を三日!?

スカルダたちは目を丸くした。特にサラは危うく杖を取り落としそうになるほど驚いた。

強制労働とは、トレボーの城塞都市に生活する以上、拒否することのできない罰であった。

ワードナの迷宮に挑戦する者が街にやってくる一方で、罪人くずれの冒険者も多く流れ込んだため、窃盗や暴行、呪文の行使といった軽犯罪が増加したのがそもそもの始まりである。せっかくの冒険者を牢につないでいたのでは魔除けの奪還はおぼつかないし、かと言って野放しにもできないという実情から役人たちが考えついたのは、短期のうちにもう二度と罪を犯そうなどと考えぬほど過酷な労働をさせることだった。この労働とは訓練場の裏手にある荒れ地を日の出から日没まで途中一度の休憩をはさむだけで開墾するというもので、たとえ屈強の戦士であれ、一日で罪を犯した我が身を呪うと言われている。拒否した時には城外へ退去せねばならず冒険者にとっては受ける他ない罰なのである。

その強制労働を三日間など、華奢な女魔法使いのサラに耐えられるものではない。

「まだはっきりと呪文を唱えた者の姿を見た者はいないらしくて、目撃者は届け出ろとのことですよ。さて、どうしたものか」サラの反応を見て、アルハイムは満面に笑みをたたえる。

サラは平静を取りつくろってはいるが、顔面は蒼白だった。もともと白い肌がさらに白い。素面の時はクールなサラがこれだけ動揺しているのは珍しかった。

アルハイムは呪文を唱えたのがサラだと知った上で、あからさまに取引きを強要しているのである。先に行かせるなら訴え出たりはしないと。

しかしアルハイムの話は全くの嘘かも知れなかった。通ったあとに立てられた札のことなど、スカルダたちには確かめようもない。たかがエレベーターの順番をかけてなら、たとえはったりであってもこれほど効果的な脅しはなかった。アルハイムはこの手の駆け引きに関しては悪魔的に頭の切れる男だった。

「坊主のくせに汚ねえやり口だぜ」

ジャバが忌々しげに唾を吐いた。「だからてめえらはいやなんだ。自分のためならどんなことでもしやがる」

「そんなことを言ってるからいつまでたってもワードナを倒せないのよ」きつい口調でラシャが言った。

「何だと」

「何さ」

「とにかく」アルハイムが睨み合う二人の間に割って入る。「どうするかは早く決めて下さい。スカルダ」

「いいのよ、スカルダ」まだ血の気のひいた顔のままでサラが振り返った。「こんな脅しに乗る必要はないわ。早く行きましょう」

「いや」スカルダがサラの肩に手をかけた。そのまま後衛の三人より一歩前に出る。



悪のパーティの先頭にいるハ・キムとの距離は三歩半ほどである。

「先を譲ろう。何のたくらみがあるのかは知らんが、この程度のことで意地になってもしょうがないからな」彼はアルハイムに鋭い眼を向けた。「その代わり――」

「そこまで言っては野暮ですよ。もちろん、私は誰が呪文を使ったかなんて知りませんしね。さて、それじゃそこをどいてもらいましょうか。入口に陣取られたのではせっかくの御好意も受けられませんのでね」

スカルダたちはさも不愉快そうに横へ数歩ずれた。それを見てハ・キムがかすれた笑い声をたてる。

「素直でいいこった。遠慮なく乗らせてもらうぜ」

そう言った瞬間、蜥蜴のような素速さでハ・キムの身体が動いた。

――む!?

殺気がスカルダに伸びてくる。だが、肉体の反応は予想以上に鈍い。

スカルダが反応した時には、ハ・キムの腕に握られた手裏剣が彼の喉元に突きつけられていた。

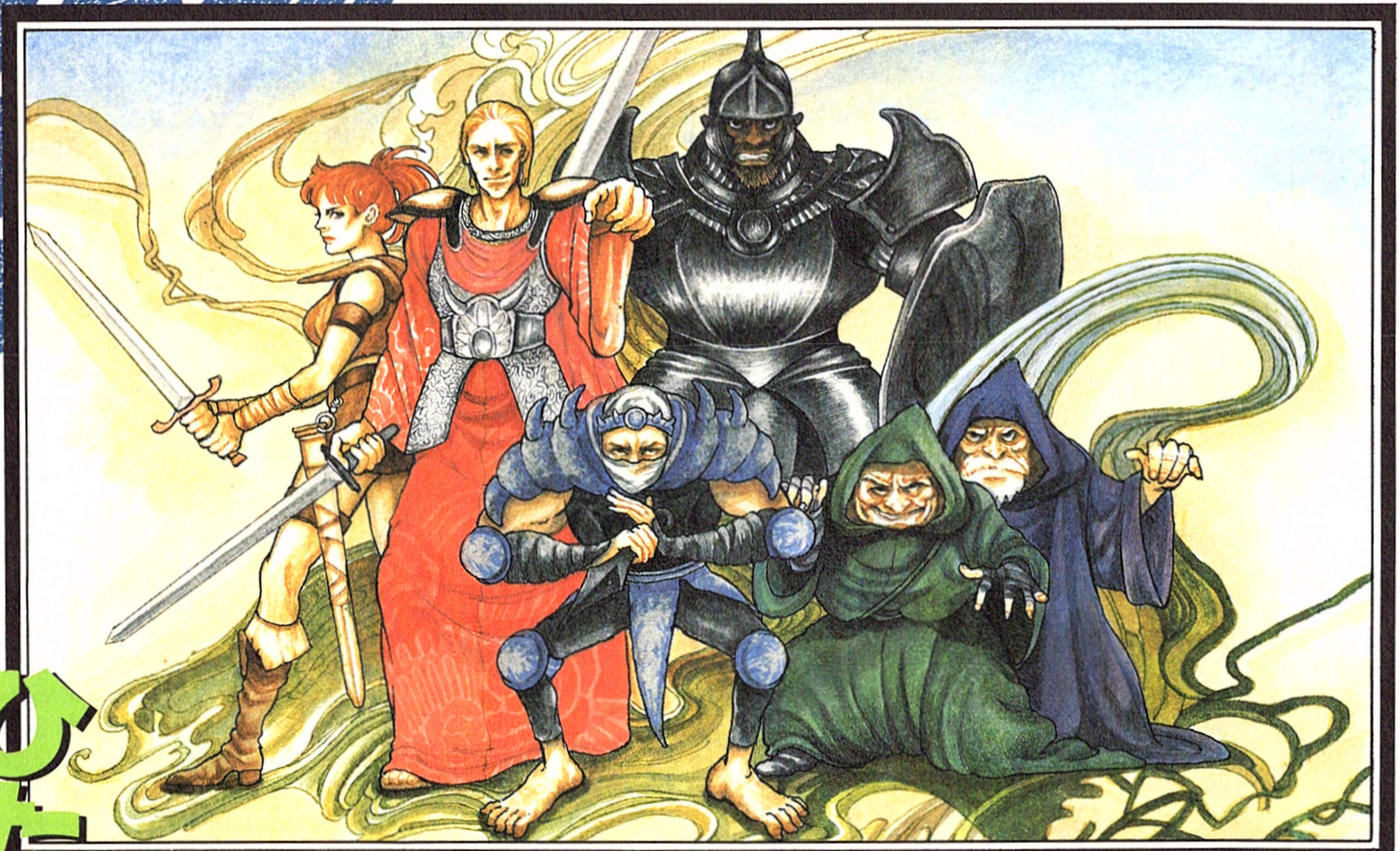
まばたきほどの時間で、ハ・キムが間合いを詰めたのである。

「ひひ……」

スカルダを懐から見上げながら、ハ・キムはゆっくりと手裏剣を下ろした。そのまま滑るように横へ動く。

「やっぱり転職したばかりじゃあ、身体の方がついてこねえよなあ。今ならお前の首を簡単に跳ねちまえるぜ、スカルダよ」ハ・キムは嬉しそうに眼を細めた。「せいぜい頑張りな。早いとこ調子が戻るよう祈っててやるぜ。ひひっ」

「そいつはありがたいね」スカルダは憮然として呟いた。レベル12の忍者に遅れを取るのは仕方ないが、その相手



ひたひたと悪が来る

がこの男だとやはり腹が立つ。

「早く行けよ、この猿野郎め」

ジャバの罵声を浴びながら、ハ・キムは笑い声を残して身軽にエレベーターへと飛び乗った。

巨体のゴグレグが、ガチャリガチャリと漆黒の鎧を鳴り響かせて後に続く。

「ガディ」すれ違いざまゴグレグが初めて声を発した。低く響く声である。

「何だ」ガディの眼がゴグレグを追う。

「今日で、追いつく」

その言葉を言い終わらぬうちに、黒い姿はエレベーターの入口をくぐっていった。

「楽しみにしてるよ」エレベーターと反対方向の、ダークゾーンの暗闇に視線を移して、ガディは静かに応えた。

ゴグレグが完全に乗り込むのを待ってから、残りの四人がエレベーターに向かう。

「おい、ラシャ」アルハイムと並んで通り過ぎようとするラシャをジャバが呼び止めた。

「何よ」

「いつまでこんな奴らとつるんでる気だよ」

「さあね。少くともあんたにどうこう言われる筋はないわね」

ラシャは足を止めきつい視線を向けた。その向こうでアルハイムがにやつきながら様子をうかがっている。

「心配してやってるんじゃねえか。こいつらのやり口はとんでもねえ。いいか、早く手を切っちまえ」

ラシャの眼に怒りの色が浮かんだ。

「今さら心配なんかして欲しくないわ。あたしはあたしのやりたいようにやる。パーティの仲間でもないのに口を出すのはやめてちょうだい」

言い捨てて、ラシャはエレベーターに歩き出した。

「待てよ」ジャバが追おうとする。そのジャバの前にアルハイムが立ちはだかった。

「ラシャがああ言ってるんです。これ以上何を言っても無駄というものですよ。それに、我々は先を急いでましてね。そういった話をしたいのなら、城に帰ってからにでもしてもらいましょう」

そう言って微笑んでみせると、彼はくすくすと忍び笑いを続けるサンドラ・ルードラとともにエレベーターに乗り込んだ。

「へっ、いけ好かねえ連中だ。こんな奴らと組むなんざ、全くラシャの気が知れねえ」ジャバが誰にともなく呟いた。ゴトリ。

悪のパーティを乗せた岩盤のエレベーターが、下層に向かって動き出した。この昇降機は、床と天板とを支える金属柱に取りつけられたボタン状の突起を押すことによって魔法の浮力が調節され、望みの階層に移動するようになっている。ハ・キムらが指定したのは、無論地下四層目だった。

「そういや新しいメンバーに挨拶を忘れてたっけなあ」地底へと潜って行くエレベーターの中から、もう頭まで見えなくなったハ・キムの声が響いた。「そこの黒ずくめの。悪いがそいつらと一緒にいても今日は稼ぎにならねえぜ。ひひひひひ……」

「どういう意味だ。ハ・キム」

スカルダが問いを発した時、既にエレベーターは闇の中に消え、ハ・キムのかすれた笑いだけが谺していた

（以下次号）

●当ページに使用しておりますメタルフィギュアは(有)アオシマ文化教材社より「ファンタスティックアドベンチャーシリーズ」として発売されているものです。

問い合わせ先・0542－63－2400

Gilgamesh's Tavern Club

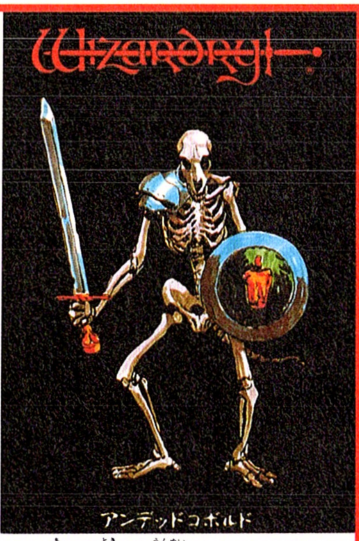
ウィザードリィ 友 だれでも の まちがい 会

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

なんだか頭がパブロフ博士の犬のようになって、ウィザードリィと聞くと「冬」を想い出してしまう。こりゃマズイ。これから夏だっていうのにさ。投稿が減るんじゃないかと思って心配。先号で「ウィズII」も発表されたことだし、夏のウィズもお忘れなく。ああナニを弱気になってるんだ。気分一進、強気でGO。





▲同じアンデッドでも、あまりに違う。パッケージを開けた時から運命はイタズラをする

J-42 あなたのカード教えて下さい

●ウィズのパッケージを開けると、取説と一緒になぜか出てくる黒地にモンスターが描かれたカード。ビックリマンチョコじゃないんだからこのカード欲しさにウィズをいくつも購入する好きモノもいないでしょうが、とにかくウィズをプレイしてる人は必ずどれかを持ってるワケで（借りた人は別だけど）、何となく気になる存在ですねえ。あ、もしかして自分のカードのモンスターしかないと思ってたんでしょ？ 実はこのカード、20種類もあるのでした。

①プリーステス
②ソードマン
③レベル8ファイター
④レイバーロード
⑤アンデッドコボルド
⑥ゲイズハウンド
⑦メデューサリザード
⑧ワイバーン
⑨ガスドラゴン
⑩ドラゴンパピー
⑪ファイヤードラゴン
⑫ドラゴンゾンビ
⑬オーガロード
⑭ファイヤージャイアント
⑮フロストジャイアント
⑯ポイズ(ゾ)ンジャイアント
⑰ガーゴイル
⑱レッサーデーモン
⑲マイルフィック
⑳バンパイアロード

なかなかバラつきのある選出だと思いません？ グレーターデーモンや忍者が省かれてるし。で、何でナンバリングしてあるかというと、どのカードが一番多いかを調べちゃおうというのです。友の会にハガキを送ってくださる皆サマ、ゼヒとも自分の名前の下にカードのNo.を記入して下さいませ。⑤の人も恥ずかしがらずにヨロシクね。おっとそうだ。何枚もハガキをくれる人はそのうちの一枚にだけNo.を書いて下さいね。そうじゃないと集計がダブッちゃうから。そーれでは、企画者の東京都・西村明子さん④ありがとサンクス。ハガキを待つ!

Y-43 ウィズII小予想 責任・根拠なし

前号で『ウィザードリィII』が制作開始したと報道いたしましたが……こう書くと実は間違いだったみたいだけど、ちゃんと作り始めてます。御心配なく。

ところで今号でウィズIIがどうなるか予想しようなんて言っとりましたが、見ての通りスペースがない。これではちょっと完全大予想というワケにはいかないので、独断と偏見の小予想で次号につなぎますね。

さてこのウィズIIで問題なのはIで育てたキャラをどうするかってこと。ターボファイルが発売されている以上キャラに互換性を持たせないハズはないし、かといっていきなり強力なキャラでRPGを始めたら、それこそ一日でそのシナリオは終わっちゃう。そこで予想をしてみると、これは多分移したキャラはレベル1まで戻される。でも新しく作るキャラより属性値が高いってパターンかなあ。（ベニー松山）

Y-44 ウィズのコミックが出る出る出る

●さーて、お知らせの時がやって来ましたヤアヤアヤア。べつに今まで隠してたわけじゃないけれど、なんとなく言いそびれてしまった一大出版企画の発表です。その名は——。『ウィザードリィコミック(仮称)』! ウィズの劇画化が本誌編集部で進行中! どうだっ!!

監修は、もちろんベニー松山先生。入魂の力作です。作画は、世界一ウィズのコミックにふさわしい画風をお持ちの気鋭の漫画家X氏。編集アシストになんとコミック界の若き貴公子CB成沢を擁し、編集部ヒラ坊はターボファイルの電池の消耗度チェックするなどの雑務に命を懸けると宣言。同プロジェクト最高責任者。本誌編集長井上裕務の旗のもと、『最強のウィズコミ製作軍団』が結成されたのであります。打ち合わせも快調に進行。発行時期を"木の葉がほのかに色づく頃"と照準を定め、かたときも緩むことなく企画はまっしぐらに進んでおります。

トレボー城の全景が、グレーターデーモンの牙の一本一本が、迷宮の壁をしたたる血の滴が……壮大な絵巻となって一冊の本になる日が近い。(マジで)『ウィザードリィコミック(仮称)』に乞う御期待! （編集部）

毎週の打ち合わせを「ウィザードリィ」の発音に少し似てる「ウェンズデイ」(水曜日)にしてるところが、この企画、非常に好感がもてますね。というわけで友の会は、「ウィザードリィコミック」を全面的に支援します。そこで友の会読者の皆さんに以下のお便りを常時受付大募集です。

①ウィズコミ製作スタッフへの激励のお便り。(アイデア歓迎)
②ぜひ、登場させてみたいキャラクター。(あなたのキャラでもいいし、架空の敵でもいい)
③この本が欲しくて欲しくてたまらなくなりそうな「広告キャッチフレーズ」。(短かくてインパクトのあるのを所望。採用者には薄謝進呈)

ますます拡がるウィザードリィの世界。あなたもいっしょに参加しましょ。日頃のおハガキのすみっこにでも書いておくんなされ。

田尻の パックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND



連載④

クレイジークライマーの青春物語

by 田尻智

その晩、僕はカノンを30回聴いた。

日曜日の午前。

誰だってポップコーンみたいに飛び跳ねたくなるような、天気のいい日曜日に、僕が部屋のなかでゴロゴロしてる理由を聞きたい？

♪～♩～♪～

開け放った窓から、気持ちのいい風と一緒に、優雅なピアノのメロディーが流れ込んでくる。そして僕はカーペットの上で、天井をボーッとながめながら、その漂うようなクラシックの調べに聴きいっている。

♪～♩～♪～

ピアノの音は、毎週日曜日お昼になるまでの一時間、道を隔てた向かいの家から流れてくる。僕はピアノを弾いてるのが誰か知っている。春先に越してきた向かいの裕美って娘。

（ホント、同じクラスだったらな）て、つくづく学校の先生を恨んでるんだ。クラスが違うとなかなか話すチャンスってないんだ、まったく。

それに彼女の前に立つとアガってしまうんだ。先週も家の前で偶然バッタリと。彼女、塾に行くところだったらしく茶色のカバンさげて家から出てきた。なのにせっかくの話すチャンスを、

「コ、コ、コ、コンニチワー……」

なんてニワトリみたいなあいさつして、すぐそこから逃げるように家の中に駆け込んでしまった。バタンッと部屋のドアを閉めた瞬間、体中からドッと汗が噴きだしてきたよ。あのとき彼女、クスッて笑ったような気がしたな。

（あー、軽く、ヤァーいい天気だネって言えなかったのかよ！）

あとで自己嫌悪。

本当のとこ、僕は彼女についてほとんどなにも知らない。裕美って名前とあとピアノを弾くってことぐらいかな。彼女もたぶん、僕のことはなにも知らないだろうし、知りたいとも思ってないだろう。でも僕は好きなんだ。わかって欲しい、この気持ち！

♪～♪～♪～

ピアノはお昼には止む。彼女の私的な演奏会を聴いたあとは、いつものゲームセンターに出掛けよう。

青のサイクリング車で、インベーダーの看板がボロくてシブい駅前のゲームセンターへ。中は休日だけに、ちょっとした混雑ぶりで、ゲームのピコピコ音と人の声が巨大な固まりになっているみたいだ。

自転車でかいた汗をシャツの裾でふきながら入口をくぐると、奥からゲームフリークがふたり近づいてきた。

「おー、来たなッ、待ってたぜ」

一足早く来ていた拓也と純だ。

「拓也か。なにかおもしろいことない?」

「あるある。大あり。新しいゲームが入ってさ、クレイジークライマーっていうヤツ。もう最高！」

ゲームセンターの右奥を見ると、新ゲーム、クレイジークライマーが、客の注目を浴びて、スゴイ人だかりだ。

「そうかー。じゃあ僕もチャレンジしようかな」

群がるひとだかりを押し分けて、100円玉をゲーム台に放り込む。ゲームがスタートして主人公が高層ビルを登り始めた。するとハッと気付いたように

「あ、この音楽。小象の行進じゃん」

と拓也がいった。　フーン、この明るいオープニング音楽は、たしかに小象の行進だ。しばらく遊んでいると、鳥の登場とともにまた音楽が鳴りだした。

「これ、しらけ鳥の曲だ！　しーらけ鳥飛ーんで行く南の空へ、みじめみじめー、アハハハ」

「うるせーな、もう」

どうやらこのゲームは、いろんな曲が場面ごとに用意されてるようだ。ゴリラが登場するときは、ピンクパンサーのテーマが流れてくるし。

「風船がきたぞ。あれにつかまれば、上の階まで飛んでけるぞ」

と拓也。

画面の中を、ピンクの風船がフワリフワリとただよっている。そのときスピーカーを流れるどこかで聴いたようなメロディーに僕はハッと息を飲んだ。

「あれ、これ……」

♪～♪～♪～

（あの曲だ！）

彼女がピアノで弾いてた、あの曲と同じだ！

「ねえねえ！　これなんていう曲？」

「オレ、知らない。純に聞けよ」

フランス留学志望の自称音楽家、純が自慢気に鼻をならした。ヤツはいつもこういう態度をとるんだ。

「結構有名な曲だぜ、パッヘルベルのカノン」

「カノン！」

ゲーム台からジャンプして小踊り！連中はヘンなヤツッてあきれた感じに両手を上にしてみせている。

「あのさー、カノンのレコード持ってたら借して欲しいんだけど。ある？」

「ある、だって？　失礼なヤツだな。カノンなんか何枚もあるぜ！」

まったく自称音楽家をバカにするなって顔で純は答えた。あとで家に取りに来いだって、サンキュー！

♪～♪～♪～

夜。僕は早速借りたレコードに針を落とした。スピーカーから流れるメロディーは、まさしくあの娘の弾いてたピアノと同じものだ。

「カノン、カノンかあ！」

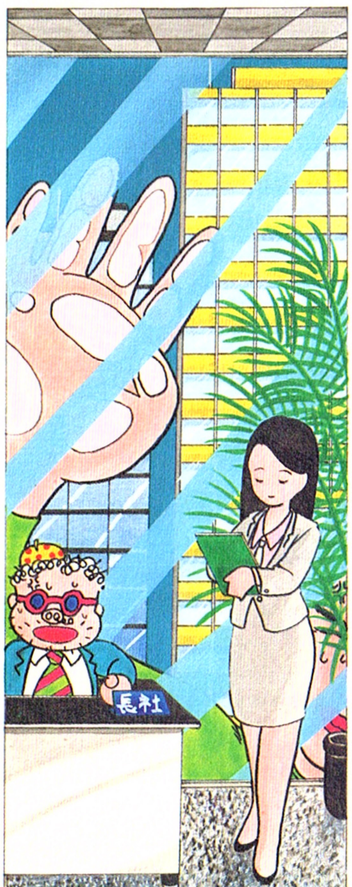
彼女のことがやっとひとつわかった。でもこれは大発見だよ。僕に小さな勇気が湧いてくる。明日会ったら、

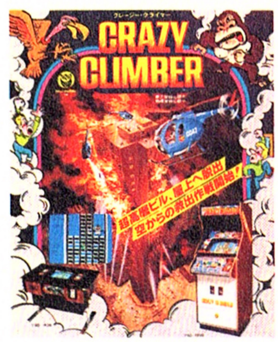
「こんにちは裕美ちゃん、カノン上手なんだね」

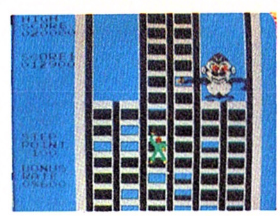
って言えそうな気がするよ！

♪～♪～♪～

その晩、僕はカノンを30回聴いた。







▲「クレイジークライマー」（日本物産株式会社　1980年）。主人公が250階建ての超高層ビルを登るという、シュールなテーマのビデオゲームである。屋上まで登りきるとヘリコプターが救援にきて、次のビル登りに挑戦する。

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.14

次回にお見せできると思うファミリーテニスのPCエンジン版、ワールドコートはとってもスゴイ! ボールが大きくなった分ボールのスピードがメチャクチャ速くなったし、ダブルスは相手の間を突くようなショットをしなければならないので難易度大! しかもウワサのクエストモードはムチャクチャおかしい! ああ、こんなに発売日(8月)が恋しく感じたのはとっても久しぶりのことだな。

パワーリーグ

全選手完全データ編



文 北枕獲

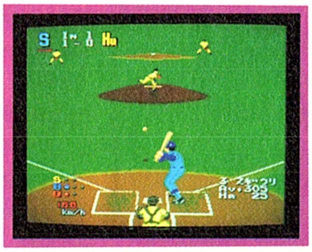
■ハドソン
■6月24日
■¥4900

これでカンペキ! 完全データ集

前回のPCエンジンクラブでは、全選手の打率なんかのデータを紹介したんだけど、「もっと詳しく知りたい!」ってゆー人が、とーってもたくさんいたんだよね。そこで、今回は『完全データ集』と銘打って、わかるかぎりのデータを、すべて公開することにしたぞ! これさえあれば、選手の特徴は一目瞭然。攻めも守りもカンペキだ。幻の〝ヒュービーズ〟もすぐそこに見えてるぞ。ほら、あの角を曲がったトコに隠れてるのが〝ヒュービーズ〟だ。さあ、〝ヒュービーズ〟をやっつけよう!!

ついに私は『東京ドーム』へ行ってきたぞ! 日ハムVS南海だ。ボックスシートだぜ。3塁側1階の前から16列目、ピッチャーの表情もバッチリわかる席なんだもんね。ドームってさ、ちょっと見には、旧後楽園球場より狭く見えるんだよね。やっぱ空が見えないせいかなぁ? それにしてもドームは物価が高い!! ビールが1ぱい、600円もするんだもんなぁ。入場料も値上がりしたしねぇ…。

閑話休題。キミたちはもう〝ヒュービーズ〟と対戦できたかな? まだの人たちにこのデータ集を贈ろう。これさえあれば、こわいものなし。アッとゆー間にヒュービズ戦…かどーかは、キミの腕しだいだけど…ずいぶん作戦が立てやすくなるはずだ。足の速いヤツ、肩のいいヤツ、カーブが得意なヤツ、シュートが得意なヤツ。いろんなヤツを変幻自在に使って、打倒ヒュービーズをめざしてくれよな!



◀黄色いユニフォームが、ウワサの〝ヒュービーズ〟。先発のレイトンは175kmの豪速球の持ち主だし、他のメンバーもスゴいヤツばかり。強いぞ!

G ジージャンツ

チーム成績●打率.281●防御率3.06●ホームラン159本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	9	ミソタン	R	.242	14	137	11	15
2	6	コウヤ	R	.293	5	143	14	11
3	8	クラマティ	L	.301	29	159	7	6
4	5	パパラ	R	.308	35	169	9	14
5	7	キチムラ	L	.323	31	169	13	5
6	4	キネヅカ	L	.334	8	148	11	10
7	3	マカハタ	R	.322	7	146	10	12
8	2	ヤマクリ	R	.274	23	153	6	12
代打		コマタン	L	.288	16	148	8	11
		モカザキ	L	.248	1	127	6	13
		ハワイ	S	.212	0	127	9	12
		アマリタ	R	.163	3	129	5	4
ファーム		マカタミア	S	.305	3	133	14	12
		トウモト	R	.278	0	138	12	14
		イッシー	R	.242	2	133	12	10

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	クワチャ	RO	2.17	15-6	148	131	115	3	1	1	120
リリーフ	ガーリー	RO	0.00	0-0	150	133	130	3	0	2	120
	マッキイ	RO	3.40	10-6	153	137	120	2	0	2	100
	カトリン	RU	1.90	7-4(18)	139	132	110	3	1	0	80
	ツミ	LS	3.35	2-1(1)	140	125	110	1	2	0	30
	カトハツ	RO	3.03	7-1	138	128	110	2	0	1	100
ファーム	イジモト	RO	3.67	8-8	138	126	115	1	3	1	110
	ミミヅノ	RO	2.61	10-4	145	132	120	3	0	2	70
	ピロタ	RO	1.76	1-2	145	128	110	3	1	0	90
	オカモチ	RO	4.01	3-3	140	125	110	3	1	0	60

ひとこと 打率は12球団のトップ。ホームラン数は2位。防御率も2位。投打にバランスの取れた好チームである。優勝最右翼と言っても過言ではない。

D ドラムス

チーム成績●打率.265●防御率3.64●ホームラン168本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	8	ピコノ	R	.255	12	145	9	14
2	6	ハテナミ	L	.234	1	148	14	14
3	3	ケリー	L	.318	25	165	8	11
4	5	ヘチアイ	R	.332	30	168	7	11
5	4	ウド	R	.272	32	155	12	14
6	9	マカオ	R	.292	17	159	15	16
7	7	マタカワ	L	.254	17	147	12	15
8	2	オミャー	R	.287	3	130	11	11
代打		トユタン	R	.316	2	148	10	10
		ミニムリ	R	.288	12	144	10	10
		ダイイシ	R	.206	2	124	6	16
		コマチサキ	R	.208	4	132	13	12
ファーム		オニムリ	R	.213	2	123	13	14
		プジョ	L	.236	2	124	8	12
		ヤストンモ	R	.187	1	120	14	12

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	コマッタ	RO	2.74	17-6	150	135	119	3	2	1	120
リリーフ	スギノコ	LO	4.33	13-9	140	125	110	1	2	1	100
	コントウ	LO	4.45	4-5	150	135	120	0	3	0	110
	ススタカ	RO	4.50	9-6	140	123	105	2	1	1	105
	カックン	RO	1.56	4-3(26)	148	127	105	3	2	2	50
	ボノ	RO	3.86	4-11	140	123	105	2	1	1	100
ファーム	ヨネヤン	LO	2.40	4-2	140	126	112	3	2	0	90
	カハハダ	RO	2.76	5-3	140	130	120	2	1	2	100
	ミシャシタ	RO	3.02	5-3(2)	149	130	110	2	3	0	100
	エモン	LO	4.08	3-4	140	123	105	1	2	2	60

ひとこと ホームラン数でトップを行く豪打のチーム。ヘチアイ中心のクリーンアップの迫力はピカいちだ。投手もコマッタをはじめ、なかなかツブがそろっている。

C カーク

チーム成績●打率.268●防御率3.14●ホームラン143本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打率	走力	肩力
1	7	アマタキ	S	.295	13	143	15	14
2	4	ショータン	S	.334	1	141	15	11
3	6	ヨチヒコ	S	.282	12	141	16	13
4	3	コバヤン	L	.287	25	155	11	12
5	9	タンス	L	.219	40	160	6	14
6	8	ナガシメ	L	.289	16	148	13	15
7	5	ジーソン	R	.318	7	152	7	11
8	2	ダッカワ	R	.257	9	133	6	15
代打		カタホカ	R	.319	6	164	6	10
		ヨサナイ	L	.230	2	124	9	11
		オガン	R	.265	2	134	12	15
		ヒマイチ	R	.000	0	120	16	4
ファーム		ヤマヌカ	L	.297	1	136	7	14
		ニチタ	L	.273	2	140	6	11
		サイコウ	R	.134	1	135	8	9

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	ツタベフ	RO	4.37	10-14	140	130	120	3	2	1	120
リリーフ	オオモノ	LO	2.93	13-5	140	129	119	0	3	2	110
	ヤワグチ	LO	2.95	12-11	142	132	119	2	2	2	120
	カバマタ	RO	2.42	10-2(2)	148	134	119	2	0	2	70
	スタ	RO	1.64	3-4(18)	152	137	125	3	0	2	40
	カニャイシ	RO	2.54	5-5	141	129	119	2	0	3	100
ファーム	シラタキ	RO	3.69	5-4(1)	140	129	119	2	0	1	100
	ナカトメ	RO	3.38	5-6	152	137	122	2	2	1	100
	キオガワ	LS	2.13	0-0(1)	138	124	110	1	3	0	30
	キトロウ	RO	3.56	0-3	140	125	110	3	0	2	70

ひとこと 先発・リリーフとコマがそろった投手陣は魅力大。打戦の爆発力はイマイチだが、機動力野球を前面に出せば、十分に戦えるチームだ。

ホールズ

チーム成績●打率.268●防御率3.14●ホームラン143本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	4	ユカタン	L	.292	13	144	15	15
2	5	チョウス	R	.305	1	134	13	14
3	8	ヤスキ	S	.292	10	139	16	14
4	7	ピョンセ	R	.324	36	166	14	14
5	9	バチョ	R	.327	1	148	13	11
6	3	オウノン	R	.232	6	145	13	13
7	6	タコハッシ	S	.238	3	123	15	13
8	2	ワカメ	R	.302	5	142	7	16
代打		キャタヒラ	R	.299	14	155	6	11
		カートン	S	.269	2	131	14	15
		ムラヨカ	S	.144	2	144	14	9
		ホリハ	R	.267	4	139	8	6
ファーム		タワシロ	R	.246	6	136	7	10
		ウエノイケ	R	.269	0	134	9	10
		ヤアマシタ	R	.187	4	138	8	13

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	メンドウ	RO	2.88	14-7	143	130	113	2	2	3	130
リリーフ	ニフラ	LO	4.26	11-12	140	130	120	1	1	2	110
	コケバタ	RO	4.58	7-9	139	129	119	3	1	2	100
	マツトモ	RO	4.86	7-9(1)	140	128	116	2	2	0	110
	サイトン	RO	2.17	4-1(15)	143	127	110	3	2	2	40
	ナカミヤ	RO	5.17	5-12	147	133	120	3	2	0	80
ファーム	アエガワ	RO	3.96	3-5	142	126	112	3	0	2	100
	タイモン	RO	3.70	0-0	140	127	113	2	1	1	90
	ノミイラ	LO	0.00	0-0	147	133	120	3	0	0	80
	ニガイイ	LS	5.88	0-0(1)	130	120	110	2	3	0	30

ひとこと 典型的な足のチーム。走って走って走りまくれば、道は開ける。投手の継投がカギ。リリーフエースのサイトンも、ちょっとファンだしね。

ストローズ

チーム成績●打率.260●防御率4.51●ホームラン159本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	9	カライ	L	.302	10	147	8	14
2	6	イケヤン	R	.251	14	142	10	14
3	3	スギウリ	L	.305	25	164	7	11
4	5	デチンセ	R	.251	2	159	7	14
5	7	ピロサワ	R	.285	20	150	10	12
6	8	テーバー	R	.247	1	149	13	14
7	2	ハエガシ	R	.281	10	140	6	13
8	4	チブイ	R	.199	7	121	14	12
代打		ネクライ	R	.259	0	130	10	11
		カスヒゲ	R	.274	0	144	11	15
		アカマツ	L	.378	4	169	7	7
		スーミン	R	.218	6	131	6	13
ファーム		ハタボウ	L	.207	0	140	14	12
		オガワン	R	.241	12	145	9	13
		アモシマ	R	.148	2	120	12	10

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	ビバナ	RO	3.96	11-15(3)	138	122	105	3	1	0	110
リリーフ	タカモク	RO	4.02	7-6(11)	145	132	119	2	2	1	100
	ヒトウ	RO	4.27	14-11	143	128	113	2	3	1	110
	カシマア	LS	4.01	0-3(2)	134	124	114	2	2	1	90
	カイ	RO	6.49	5-5(1)	143	131	118	2	1	1	100
	アラビ	RO	5.07	10-9	140	130	120	2	0	1	110
ファーム	ミシボカ	RO	3.75	0-2	146	131	116	3	0	1	60
	ニシビ	RO	3.95	0-1	145	128	110	2	2	0	50
	ミハボト	RU	4.52	5-6(2)	138	124	110	2	1	2	60
	ナカヤン	RO	3.42	0-0(3)	142	126	110	3	1	0	40

ひとこと 弱投である。こまぎれ継投でしのぐしかない。意外なことにホームラン数は2位なので、1発狙いで勝負をかけるのも、一つの方法ではあるが…。

タイヤーズ

チーム成績●打率.242●防御率4.36●ホームラン140本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	9	コマリ	R	.271	6	139	13	10
2	6	ピラタ	R	.262	4	137	8	15
3	4	ボカダ	R	.256	15	149	10	12
4	3	ダース	L	.321	38	179	7	12
5	5	コケフ	L	.228	13	157	8	13
6	7	アユミ	R	.271	24	151	12	15
7	8	オウニョ	S	.233	1	132	12	14
8	2	キートン	R	.239	7	133	6	12
代打		キタムリ	R	.249	9	139	15	16
		サニョ	R	.241	11	143	7	10
		バオ	L	.222	7	149	6	14
		カシワモチ	R	.177	2	140	12	12
ファーム		ワッダー	S	.246	2	138	13	13
		ヒマダ	R	.200	5	127	6	15
		ヤギョ	R	.176	3	120	7	13

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	キーボ	RO	3.80	11-14	145	138	130	2	1	3	120
リリーフ	ナンダー	LO	3.93	8-11	140	130	120	0	2	2	110
	ユケタ	RO	6.10	5-13	140	127	115	2	2	1	100
	ナカニン	RO	3.91	6-8(14)	140	130	120	2	1	2	60
	オミコシ	RU	3.00	0-2(1)	138	128	119	2	1	0	90
	ナノダ	RO	0.00	0-0	138	124	110	2	2	0	100
ファーム	イナマタ	LO	2.94	5-7	138	125	115	0	3	2	110
	トトヤマ	LO	4.48	0-3	140	120	115	0	3	2	100
	ヤマモチ	LO	4.31	2-1(9)	137	120	110	1	1	3	50
	クドン	RO	4.33	3-9	135	122	109	3	2	0	70

ひとこと 打率、ホームラン数、防御率、すべて並以下…。期待できるのは4番のダースと、先発のキーボぐらい。ダースの前に、ランナーをためろ！

ライトンズ

チーム成績●打率.249●防御率2.96●ホームラン153本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	7	ヒラヤン	S	.269	5	134	15	14
2	4	ツチ	R	.201	3	126	15	15
3	8	アキナマ	R	.263	44	163	16	14
4	3	キヨマー	R	.260	30	159	12	11
5	5	セキゲ	R	.270	12	136	14	15
6	9	アベチン	L	.272	8	144	11	12
7	DH	バークレ	L	.280	7	140	12	13
8	2	イチョウ	R	.248	11	134	14	12
9	6	ヘイケ	R	.225	0	120	10	12
代打		タナビ	R	.225	8	136	11	14
		シロヤン	L	.295	3	131	7	5
		トマシマ	R	.221	8	133	14	13
		オオクホ	R	.240	4	137	7	6
ファーム		ヨシチク	L	.266	6	133	12	13
		カタマリ	L	.244	3	143	10	12

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	トンビ	RO	2.59	15-9	140	128	115	2	3	1	110
リリーフ	ウドー	LO	2.41	15-4	145	130	115	0	3	1	120
	カブ	RO	3.02	13-4	157	144	130	3	1	1	110
	オコタ	LO	1.64	5-2	145	132	120	1	1	2	110
	ハタナヘ	RO	3.07	5-3(8)	149	137	124	1	0	2	100
	アニヤン	RU	3.82	8-5	140	130	120	1	1	1	100
ファーム	モルヤマ	RO	1.69	1-0	147	135	122	2	0	1	100
	オトヤン	RO	2.00	1-1(5)	135	127	120	1	1	2	50
	オダロン	LO	5.17	0-3	140	130	120	1	2	0	50
	モリシゲ	RO	1.57	1-0(1)	135	125	115	3	1	0	60

ひとこと ゆいいつ、チーム防御率が2点台のチーム。ホームラン数も4位とがんばっている。ジージャンツと並ぶ優勝候補だ。

ブレーズ

チーム成績●打率.272●防御率3.89●ホームラン152本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	4	フックラ	R	.264	9	135	15	12
2	8	ブクマタ	L	.288	6	143	14	14
3	3	ブルマー	R	.332	41	174	6	12
4	DH	イシミン	R	.318	35	166	2	10
5	5	マツナゴ	S	.291	12	146	13	14
6	7	クマモ	L	.272	8	144	11	12
7	9	タカバチ	R	.279	5	158	7	14
8	2	ブチタ	R	.273	3	125	7	9
9	6	ユーミン	R	.247	6	129	10	11
代打		ウイリー	L	.242	14	135	14	12
		フジタ	R	.236	10	135	6	10
		ヤマボリ	R	.187	4	125	7	16
		モボニヒ	R	.243	3	125	14	14
ファーム		ブチイ	L	.282	3	141	7	11
		ヤマボチ	R	.072	1	120	11	13

投手

	名前	打	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	ヤマサン	RU	3.72	7-7	138	127	115	2	1	3	100
リリーフ	アマオケ	RO	2.75	19-10	142	130	118	2	1	2	120
	モシノ	LO	3.87	11-12	140	128	115	0	3	2	120
	コウソー	RO	2.51	4-0(3)	138	124	110	2	1	1	30
	バラタ	RO	3.95	3-4(2)	140	125	110	2	1	1	100
	サチョウ	RO	4.70	7-8(3)	141	130	119	2	2	2	110
ファーム	ウマイ	RO	4.69	4-5	137	125	112	3	3	0	100
	ブルミス	RU	5.05	5-6	138	124	110	2	2	0	40
	ヘキクチ	RS	1.26	1-0	140	125	110	2	3	0	100
	コウシ	LO	4.86	0-0	140	125	110	0	2	2	60

ひとこと 打率・ホームランは上位だが、防御率は並。抑えの切札と言える投手がいないのもツライところだ。ここも勝利のカギは継投か？

ファイバーズ

チーム成績●打率.259●防御率3.96●ホームラン128本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	8	ヒマタマコ	L	.112	1	131	14	16
2	4	ジライ	S	.266	16	139	15	13
3	9	ムリューワ	R	.304	36	167	7	13
4	7	ダイエト	R	.278	1	145	10	12
5	DH	オカメモチ	L	.310	10	153	6	13
6	3	オオヒマ	R	.270	16	152	7	13
7	5	ブルヤ	R	.261	16	144	13	15
8	2	タムリ	R	.276	13	139	13	15
9	6	タナビー	R	.204	10	128	10	14
代打		ニムリ	R	.222	3	121	12	11
		バヤカワ	L	.279	3	139	10	15
		イヤラシ	R	.280	3	148	12	12
		シルエ	L	.215	4	129	9	11
ファーム		タカチロ	R	.198	3	120	11	15
		ホイカワ	R	.268	2	140	13	14

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	ニシバキ	RO	2.89	15-7	139	127	115	3	0	1	120
リリーフ	サットー	RU	4.51	9-12	145	135	125	2	1	2	90
	コウニョ	LO	3.29	4-6	138	129	119	1	3	3	110
	シバババ	RO	3.40	2-3(7)	141	130	119	2	2	0	100
	バツウラ	RO	3.54	8-5(8)	138	127	115	2	2	2	60
	ツノビー	RO	5.10	8-9	145	135	125	2	1	3	110
ファーム	ウチュー	RO	0.00	0-0	136	125	114	3	1	2	80
	ヒマダ	RO	0.00	0-0	136	123	110	1	3	1	80
	マシハ	LS	3.02	3-1	135	122	110	1	2	0	90
	サチオ	RO	4.50	2-3(3)	143	133	123	2	1	2	40

ひとこと ほんっとに並のチームって感じで、これと言って特徴がないチームだ。ニシバキ、バツウラの2人の投手がふんばれれば、チャンスもあるけど…。

HOPES ホープス

チーム成績●打率.261●防御率3.86●ホームラン132本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	8	タタキマコ	L	.289	12	143	14	16
2	6	コガミン	R	.238	6	130	15	11
3	4	バナド	S	.251	8	148	14	15
4	DH	カドタン	L	.318	32	169	5	9
5	7	ライバチ	S	.246	1	155	12	15
6	9	ママモト	L	.253	8	143	12	15
7	5	バカイ	L	.251	1	142	13	14
8	2	ヨキダー	R	.275	10	141	6	13
9	3	コンノ	R	.313	6	139	9	11
代打		ヤマモラ	R	.255	6	131	10	9
代打		オガガ	R	.200	0	112	14	15
代打		ナマダ	R	.279	3	132	12	14
代打		バガワ	R	.251	12	147	7	11
ファーム		ナガオン	R	.126	0	120	11	12
ファーム		タカヤンナ	R	.232	8	135	6	7

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	フジモチ	RO	3.15	15-8(2)	142	130	119	3	1	3	125
リリーフ	ヤマカズ	RO	3.22	10-11	140	133	125	3	2	1	110
リリーフ	ヤマタカ	RO	4.19	10-14	140	127	115	1	1	2	115
リリーフ	カロウ	RO	3.23	4-5	142	131	120	2	1	3	120
リリーフ	イナウエ	RO	3.24	6-2(14)	142	131	120	2	3	2	40
リリーフ	ニチカワ	LO	5.59	7-10	135	125	115	1	3	1	100
ファーム	タジマン	RO	3.99	3-7	138	129	120	2	1	1	90
ファーム	ナカジ	LO	3.99	2-0(1)	135	122	110	2	2	0	60
ファーム	チカタン	LO	0.00	0-0	138	126	115	2	1	1	70
ファーム	ヤノビー	RO	3.43	0-0	141	125	110	2	1	1	30

ひとこと バッターは4番のカドタン一人。ピッチャーはフジモチぐらい。こーゆーチームで優勝してこそ、立派なゲーマーなんだぞ！

ORIVERS オリバーズ

チーム成績●打率.264●防御率3.67●ホームラン104本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打率	走力	肩力
1	5	ニシムリ	S	.265	3	128	16	14
2	8	ボコタ	L	.282	8	141	15	14
3	7	バカサワ	R	.293	12	143	15	15
4	DH	マドロン	R	.265	1	163	7	12
5	9	ブルカワ	R	.223	13	145	15	12
6	3	タイコウ	L	.261	9	144	12	14
7	4	マミカワ	L	.257	7	136	12	12
8	2	ハカマデ	R	.213	4	120	11	14
9	6	ミズカメ	R	.264	10	138	14	14
代打		サチョウ	R	.230	10	137	14	10
代打		サイチョウ	R	.278	4	138	6	15
代打		ヤバモト	L	.320	7	146	8	11
代打		タノクリ	R	.349	10	154	9	11
ファーム		ソウジ	R	.253	3	133	12	7
ファーム		モリタン	S	.151	0	120	11	10

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	アッソウ	RO	3.32	13-11	145	130	115	3	2	3	130
リリーフ	チョウジ	RO	4.34	7-9	145	130	115	1	1	3	100
リリーフ	ソンナカワ	LO	3.55	8-9	140	130	120	3	2	0	120
リリーフ	ニシマ	RU	3.20	7-7	137	127	117	3	0	1	100
リリーフ	ウシシマ	RO	1.29	2-4(24)	142	132	122	3	2	3	60
リリーフ	ポリイ	RS	4.52	0-1	145	135	100	3	1	1	100
ファーム	イラベー	RO	1.64	0-0	146	136	126	3	1	0	100
ファーム	オガン	RO	3.28	3-5	144	133	122	2	2	0	80
ファーム	イトヤン	LO	3.86	1-4	140	130	120	1	2	0	100
ファーム	ミキタン	RO	3.56	2-3	140	130	120	2	1	2	100

ひとこと 打率にホームランはショボいが、足がある!! 機動力を生かせば、あるいは…。いかにリリーフエースのウシシマまでつなぐかも、重要なポイントだ。

BUFFERS バッファーズ

チーム成績●打率.270●防御率4.22●ホームラン135本

打者

打順	守備	名前	打席	打率	HR	長打力	走力	肩力
1	4	オオイテ	R	.266	6	134	16	14
2	9	アラー	L	.367	14	156	11	15
3	DH	オグリン	L	.301	25	161	13	11
4	3	テービス	R	.338	17	158	8	12
5	7	ズツキ	R	.263	22	147	7	14
6	5	カニムラ	R	.244	15	135	11	10
7	8	ムロカモ	R	.241	14	141	12	14
8	2	カマシタ	R	.218	7	126	10	10
9	6	マッキー	R	.149	3	120	12	13
代打		クリリン	L	.299	7	150	9	7
代打		サットン	R	.311	2	140	12	11
代打		アラブチ	L	.241	7	131	7	13
代打		ナシデン	R	.235	3	141	9	13
ファーム		フキーシン	R	.198	1	120	11	13
ファーム		ハッパタ	R	.212	5	134	10	11

投手

	名前	投	防御率	勝敗(セーブ)	最高速度	通常速度	最低速度	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
先発	アワニ	LO	2.88	15-12	151	138	125	1	3	1	120
リリーフ	オノチン	LO	4.07	11-11	150	135	120	1	2	1	120
リリーフ	ムロタン	LS	4.92	4-7(1)	135	128	120	1	1	2	100
リリーフ	イシモモ	LO	3.24	3-6(7)	149	137	124	1	3	2	50
リリーフ	スムタモ	RO	3.90	5-4(1)	139	120	109	2	2	2	100
リリーフ	サッサー	RS	4.82	3-8	146	134	122	3	2	0	100
ファーム	タンニン	RO	5.59	4-6	138	125	112	3	0	3	100
ファーム	コヤマカ	RO	4.76	4-6	138	125	112	2	2	0	70
ファーム	ヤマバチ	RO	3.57	1-4	150	135	120	2	1	1	100
ファーム	カドテツ	RO	6.18	0-2	145	128	115	3	2	0	30

ひとこと 先発アワニで、どこまでおさえられるかが、勝敗の分かれ目。打線はオオイテ、アラー、オグリン、テービスの4人で勝負か？

付録 北枕監督のデータ活用講座—基礎編—

え～、見てもらったとーりです。おしまい。これじゃダメだよな、やっぱ。じゃ、簡単に説明するか。

まずは野手ね。打席は右打ちか左打ちか。右はR、左はL、スイッチはSね。長打力は打球の飛距離。大きいほど遠くへ飛ぶってこと。走力は足の速さ。内野安打・盗塁のほかに守備でも重要なポイントだ。肩力は肩の強さ。送球の速さと距離に関係してくる。

次。投手のデータ。投は右・左の区別とオーバー・サイド・アンダースローの区別。上はO、横はS、下はU。カーブ・シュート・フォークは、それぞれの変化球のキレ。数字が大きいほど、大きく曲がるワケだ。スタミナが減ると、球速が落ち、変化球がキレなくなるのは今までの野球ゲームと同じだぞ。

これで、表の見方はカンペキだ！ よね？



▶投手で重要なのは変化球のキレだ。ストライクからボールになる球で三振だ！



◀足の速い打者なら、セーフティバントがビシバシ決まるぞ!!

HOT NEWS ホットニュース ダンジョンエクスプローラー

■ハドソン
■10月発売予定
■価格未定

ダンジョンエクスプローラーは最大5人までのマルチプレイが可能な画期的アクションゲーム。R・タイプ、ファンタジーゾーンにスペースハリアーと、シューティング系のゲームが注目されているPCエンジンだけど、このゲームはちょっと見逃せないぞ。

2年ぐらい前にガントレットっていう4人同時プレイで遊べた業務用ゲームがあったの覚えてる？ あのゲームとダンジョンエクスプローラーは良く似た雰囲気があるんだ。ただし、ゲームシステムはより高度になっているぞ。

たとえば、マイキャラは16人（16種の職業）の中から選ぶ事が出来るのだ。それぞれのキャラは性格（HP、魔法、武器etc.）が全て違うから、パーティー編成の際は、組み合わせを良く考えなきゃならないってわけだ。

ゲームの舞台は、中世の小王国。プレイヤーは、地上で得た情報を頼りに地上（フィールド）を歩き回り、迷宮を探し出す。迷宮内を探検するのだ。ボスキャラを倒し、アイテムを手に入れれば次の迷宮へ進めるってわけだ。要チェック！のアクションゲームだぞ。



▼5人のパーティー（5人同時プレイ）で遊べるアクションゲームなんて画期的だよね



▶ゲームフィールドは巨大なダンジョンなのだ





◀このキャラの職業は…プリースト（僧侶）かな？

ENGINE INFORMATION

CD-ROMプレイヤー10月発売

前々から話題になっていた「コア構想」の1つであるCD−ROMがいよいよ10月に発売されること(予定だけど)になった。エンジン本体を中心として、ワープロとか、パソコン、ネットワーク等が使えるようにと、考えられてるのがコア構想。CD-ROMは、コア構想が本格的になっていくための第一弾のハードなんだ。このCD-ROM、ゲームを大容量時代へと突入させ、質、考え方等が変わってしまうぐらいなんだよ。気になる本体の値段はだいたい6万円前後だそうだ。さてさて、6万円は高いのか、安いのかな？



▶ついに正式発表されたCD−ROMプレイヤー。プレイヤーとインターフェイスユニットのセットで発売予定

CD-ROMでゲームが変わる

そういうわけで、やっとウワサのCD-ROMでゲームが出来るようになる。しかし、どうゲームが変わっていくんだろう？　と思っている人もいるに違いない。そこで、ちょっとだけ本体のスペックについて説明してみよう。まず、容量は先に言った通り540メガバイト（MB）。今、カードで出ているのは2Mビット、つまり0.25MBなんだよ。この数値で換算すると、カードが2160枚入ってしまうことになる。いかに容量が多いかわかるだろう？　その次は音だ。CDってぐらいだから、音はナマの音を取り込める。声優さんの声とか、自然の音が出て来るわけだ。それにエンジンの音が付け加えられるのだから、その迫力はスゴイものになる。それに、普通のポータブルタイプのCDプレイヤーとして使えるようになっているのも見逃せない。CDプレイヤーを買おうとしているキミ、10月まで待ってた方がいいかもしれないね。

その他にも、ゲームデータをセーブするためのRAMを持っているので、呪文等を書き写すテマもなくなると言うわけだ。出力端子からはビデオ出力、オーディオ出力が出ているので、画面や音が損なわれずに楽しめるしね。値段がちょっと高いけど、これは絶対に「カイ！」だぜ。



▲CD−ROMプレイヤーはインターフェイスユニットから簡単に取りはずせる。CD−ROMプレイヤーは単体でも、音楽用CDプレイヤーとして利用できる

ゲーム第1弾は「天外魔境ジライア」だ!!

本体があってもゲームがないんじゃしょーがないよね。その肝心のソフトは現在4～5本が制作中だそうだ。そして、本体と同時に発売されるのがジライアだ。何回か紹介したので知ってる人もいると思うが、ここでちょっとだけストーリーを教えておこう。平将門の血を引くといわれる自来也（ジライア）は、筑波の山中でガマ仙人より修行を受け、諸国を武者修行中だった。その頃、東を支配する公方は、西の京を支配する大君と対立し、巨大な力を得るために悪魔に魂を売ってしまったのだ。そこで自来也は、月姫の求めに応じて、大蛇丸や網手の協力を得て、巨大な悪の勢力に必殺剣や忍術の限りを尽くして戦うのだ！　メッセージは全員声優さんを使ってしゃべらせているし、アニメーションも決まっている。これはホントにCD−ROMでないと出来ないゲームだぞ。あと、その容量を生かしたデータベースソフト「ビックリマン大事界」や、アーケードから移植のファイティングストリート等の名が上がっている。詳細がわかり次第紹介するからね。



▲ジライアは、CD−ROMプレイヤーとの同時発売が予定されている。この他にも何本かのソフトが10月に発売される予定だそうだ

〔資料編〕しりょうへん

CD−ROMプレーヤ(CDR−30)の主な仕様

表示機能	LED 7セグメント2桁　トラックNo.PC表示 LED ランプ　REPEAT
K E Y	STOP PLAY／PAUSE ⏮ ⏭ SKIP REPEAT
出力端子	ヘッドホン出力端子（3.5φステレオミニジャック） ライン出力端子（3.5φステレオミニジャック）
コントロール類	ヘッドホン出力レベル調整ツマミ
インターフェイス	30PIN専用コネクタ CPUバス信号、データバス信号、オーディオ信号、他
電　源	ACアダプタ方式　電圧 DC＋9V 電流 450mA
本体寸方	142(巾)×42.5(高)×138(奥行)mm
重　量	400g
性能仕様	アクセスタイム　Max　3秒 オーディオ出力(L／R)　0.9V　10kΩ ヘッドホン出力　16mV　8Ω 歪　率　0.09％　(1kHz) チャンネルセパレーション　70dB以上　(1kHz) ダイナミックレンジ　80dB以上 S／N　80dB以上 周波数特性(20～20kHz)　0±2dB

インターフェイスユニット(IFU−30)の主な仕様

表示機能	LEDランプ POWER
出力端子	オーディオ出力(L／R)　RCA-PIN TYPE×2 コンポジット出力　RCA-PIN TYPE×1
インターフェイス	69PIN 専用コネクタ PCEngine接続用 30PIN 専用コネクタ コンパクトCD-ROMプレーヤ接続用
電　源	ACアダプタ方式 電圧 DC＋9V 電流 1.45A(装置全体)
本体寸法	302(巾)×63(高)×226(奥行)mm
重　量	1.1kg
性能仕様	AD PCM音声合成　モノラル サンプリング周波数　32kHzの1/2～1/16(整数比) データビット長　4 bit 内蔵RAM CPUバス接続　64k Byte AD PCMバッファ　128k×4 bit バックアップ用　2k Byte (スーパーキャパシタ方式)



▲おもちゃショーに参考出品されていた液晶テレビユニット。今後のコア構想の展開も気になるところだね

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなＦＣグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

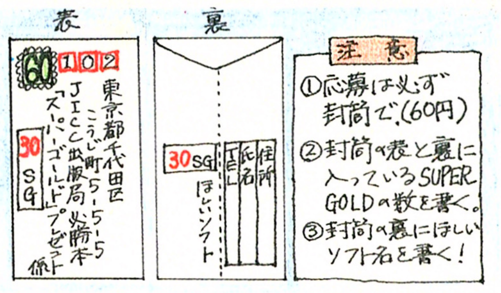


超惑星戦記メタファイト下じき
(サン電子)



応募方法

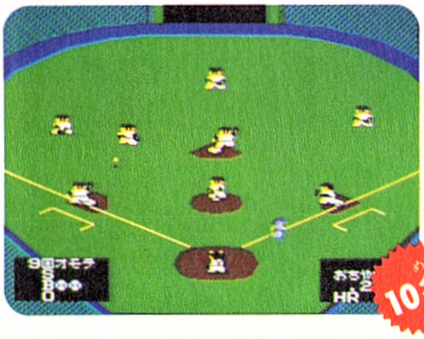
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは７月15日㈮当日消印有効。発表はVol.18の予定です。



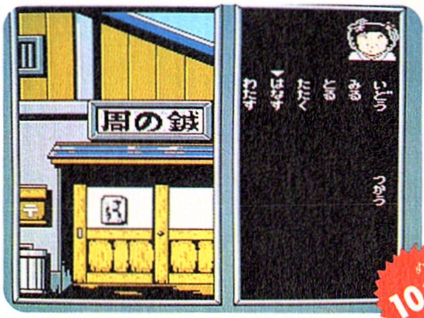


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキ プレゼント

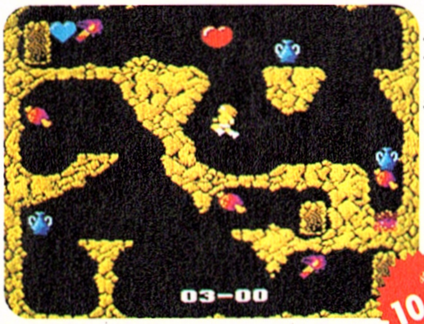
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



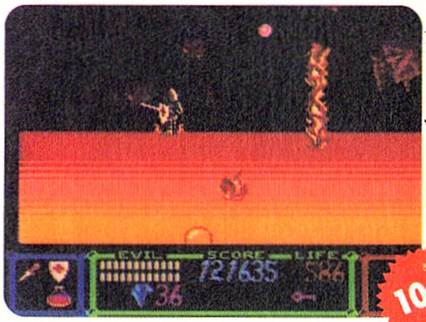
③ベストプレープロ野球（アスキー） 10名



①じゃりン子チエ（コナミ） 10名



④ファイヤーロック（ユース） 10名



②伝説の騎士エルロンド（ジャレコ） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、７月15日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、９月２日㈮発売のVol.18のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.10 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

青森県・田中順一　茨城県・三木崇男　群馬県・塩谷直起　埼玉県・高井田篤　千葉県・佐原真超　東京都・松村耕一郎　東京都・金井孝志　神奈川県・岩城直　福井県・大野由理子　山梨県・石田厚文　長野県・中沢さおり　愛知県・原田修太　滋賀県・岸貴浩　京都府・清水政照　兵庫県・持田涼次　島根県・小川純弥　広島県・秋場優一　愛媛県・三輪大次　福岡県・藤田誠　福岡県・神原真輔　他60名

★ほしいソフト２本

宮城県・飯塚亜衣子　秋田県・生野成彦　山形県・長沢春人　福島県・安孫子淳一　栃木県・高野光司　埼玉県・浦賀仁　東京都・鶴見与志直　神奈川県・横田隆信　新潟県・清野奈保美　石川県・山田徹　長野県・西村謙一　静岡県・勝田進二郎　三重県・和田玄　大阪府・徳川賢造　大阪府・大庭葉二　岡山県・岡村君男　長崎県・山口伊知郎　熊本県・井ノ原成也　宮崎県・南晃典　鹿児島県・給田友樹　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・小泉法章　秋田県・桐島均一　福島県・佐藤公明　群馬県・金田明郎　千葉県・栗原郷太　東京都・柴野竜祐　神奈川県・鈴木寿一　富山県・川島政治　静岡県・小俣麻美　大阪府・武内俊彦　大阪府・桑山茂　兵庫県・奈須輝穂　奈良県・牛山明佳　島根県・詰田善　山口県・大久保初郎　香川県・吉川理恵　高知県・遠野善興　福岡県・脇原慶一　佐賀県・松浦秀人　熊本県・永田圭三　他20名

★彷魔が刻テレフォンカード

青森県・今野重文　埼玉県・菅原佳代子　大阪府・曽我彰治　岡山県・板付学　愛媛県・盛田治　他5名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ファイナルコマンド

北海道・春日寛　岩手県・佐々木総二　東京都・中村恵　岐阜県・野口史彦　京都府・増沢義雄　奈良県・相田道博　和歌山県・鎌倉政樹　広島県・平野和秀　高知県・浦野伸明　大分県・貝森哲也

②ディープダンジョンIII

山形県・渡辺卓司　千葉県・植田太一　神奈川県・大家睦　石川県・宮下優香　長野県・小沢康夫　滋賀県・水池陽一　京都府・斉藤任　大阪府・井上勲　佐賀県・立野慎吾　熊本県・岡平雅樹

③霧のロンドン殺人事件

青森県・小端恭宏　茨城県・津田美奈子　埼玉県・加藤健一　東京都・各務剛史　新潟県・田中絵美　山梨県・谷村賢太　大阪府・綿貫幸男　大阪府・山崎明久　鳥取県・長谷川浩　徳島県・川原光昭

④仮面の忍者赤影

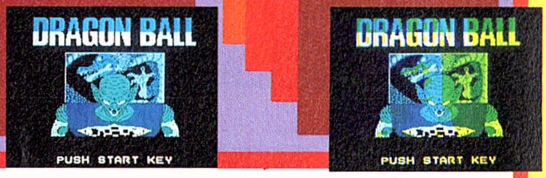
北海道・大橋聡　岩手県・横尾英生　福島県・関口真之　千葉県・島田まゆみ　新潟県・海老沢未来　福井県・酒井義人　愛知県・田村邦之　兵庫県・水谷尚　山口県・松倉久美子　長崎県・橋本丈

話題の新作を全部見せます



DRAGON BALL

ドラゴンボール大魔王復活



■カセット■バンダイ■8月上旬■¥5800

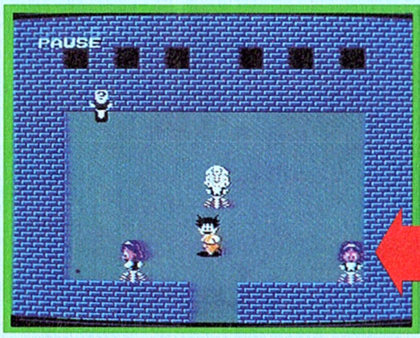
ドラゴンボールを求めて駆けずり回ったアクションゲーム『神龍の謎』からはや1年半余。最大の敵、ピッコロ大魔王の出現によって、あの悟空が装いも新たにすごろく感覚アドベンチャーとなってファミコンに戻ってきた。

大魔王を倒し地には平和を

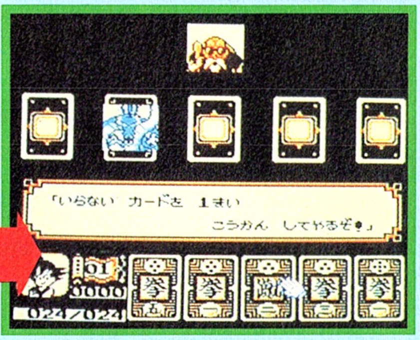
天下一武道会が終わって、南海に浮かぶ武天老師の家カメハウスで悟空とその仲間がくつろいでいた。みんなが買い物に出かけている間に恐ろしい事件が起こった。留守番をしていたくりりんが何者かに殺されてしまったのだ。バスルームに隠れていた海亀の証言から、化け物が現われくりりんを殺してドラゴンボールを奪っていったことが明らかになった。この仕業こそ、かつて魔風破によって電気炊飯ジャーに閉じ込められたピッコロによるものだった。大魔王が復活したのだ。ピッコロは手下を次々に誕生させ、ドラゴンボールを集め、神龍によって若さを取り戻した。無敵となった大魔王は、世界制覇の野望に燃える。これに敢然と立ち向かう悟空。悟空とピッコロの生死をかけた戦いが今始まった。

すごろくに運命をたくせ!

ドラゴンボール神龍の謎



ドラゴンボール大魔王復活



第1作目は悟空が7つのドラゴンボールを集めるため、迫りくる敵を倒しながら進むカンフーアクションゲームだったね。カンフー大会は圧巻!

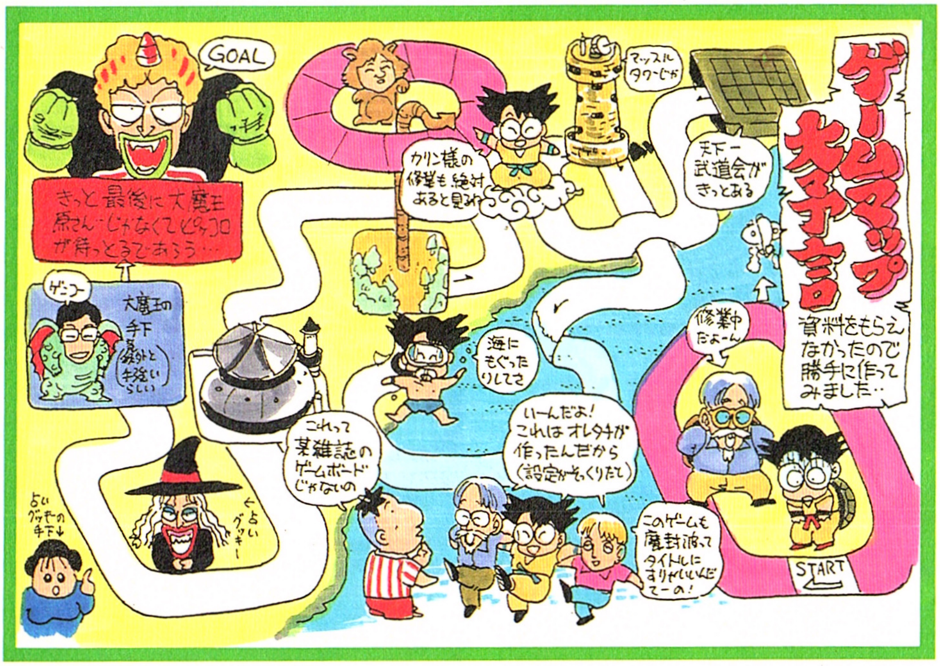


でも、そのドラゴンボールも現在ではピッコロの若さを戻すために使われたり、神龍さえもピッコロにやられてしまったり大変な展開になっているのだ。

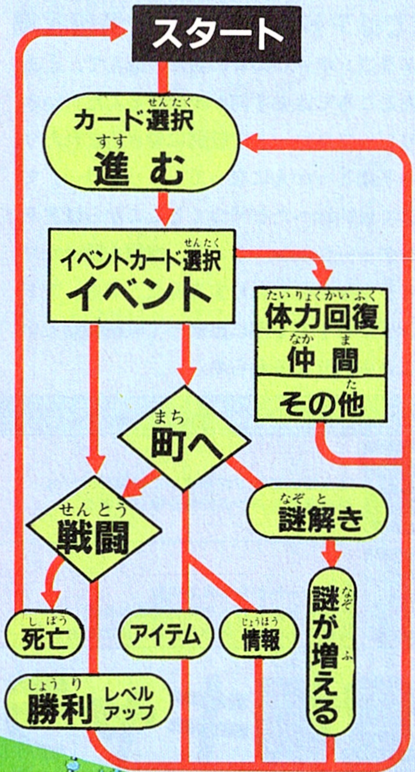
第2作目は一転してすごろく感覚で進んでいくかなり異色のアドベンチャーゲームだ。ピラフたちによって復活した大魔王ピッコロを倒すために、



手持ちカードを選んでイベントにかけよう。キミが悟空となってカードをめくり、そこで起きるイベントをクリアして、進む道を開拓していくんだ。



ゲームの流れはこんな風に

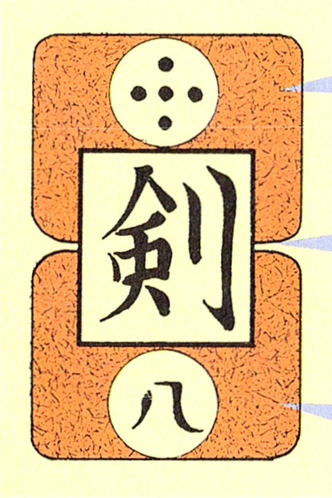


カードで拡がるゲームの世界

このゲームの特徴はカードめくりにあるんだ。悟空はピッコロを倒すために中国大陸のあっちこっちの町を旅するんだけど、進むためには画面下にあるカードを引かないといけない。詳しい説明は下を見てほしいんだけれど、カードにあるドラゴンボールの星の数だけ進むと、そこでイベントカード裏返しで5枚出現。今度はこのカードを選ぶといろんなイベントにぶつかるんだ。詳しくは次のページにゆずるとして、このイベントを通して戦ったり、成長したり、仲間見つけたりで町へ行って情報収集して、最後に宿敵ピッコロを倒すことになる。

町に入ると、カードからアドベンチャーシーンになって、情報収集をするといままでなかった大地にぽっと道が出来て進むことができるようになったりするんだ。訪問するところは上のマップにあるようにマンガでおなじみのところがいっぱいだぞ。





ここに表示されているドラゴンボールの★の数だけ進むことができるんだ。1回選ぶとこのカードは消えて、次の新しいカードが出現する。数ばかりでなく下の表示も考えて選ぶんだ。

この漢字は戦闘モードの時に使用するんだ。拳だったら突き、必なら必殺技、連なら連続攻撃といった具合。敵もカードで対戦。強いカードの勝ち。1回ごとにカードは変わっていくぞ。

この数字は防御力を現わしているんだ。戦闘モードの時に必要となってくる。レベルによって変化する。これによって、悟空の動きが遅くなったり速くなったりするんだ。

戦闘場面は4コマアニメバトルという方式なんだって‥‥‥

このゲームでは戦闘場面も変わっている。戦闘シーンが4コマアニメとなって出現するんだ。どんなのかというと、1コマめ・敵と向かい合う、2コマめ・蹴りを繰り出す、3コマめ・敵に蹴りがヒット、4コマめ・敵が倒れるという具合。これがマルチストロボアクションとなってパッパッパッパッと画面表示。マンガとアニメが合体したような戦闘シーンとなって、これはちょっと見ものだね。必殺技シーンでは5コマになることもあるぞ。

ぴたりと止まれば何かが起こる!?

町ではアドベンチャーで情報収集

ドラゴンボールの★の数だけ進んで、止まったところでは必ず何かが起こるんだ。いきなりピッコロカードで戦闘に巻き込まれたり、カード総とっかえになってしまったり…。で、運よく目的地へたどりつくとここからはアドベンチャーシーン。ここで、情報を聞いたりアイテムをもらったりするんだ。でも、アドベンチャー中でも敵に出会って戦闘開始ということもありえるからネ。



▶イベントカードは5枚。選ぶカードによって悟空の運命はまったく変わってしまうのだ

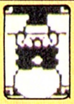


◀これがうわさのアドベンチャーシーン。町へ入るとこうなる。まずはお話し。そしてアイテム探しをしよう

イベントカードの意味を知っておこうぜ



ピッコロカード
ピッコロの手下が登場して戦闘モードへ
妖術師オルガンの妖術が悟空を襲う



占いババカード
もう1度カード引き直し
仲間を選ぶ神経衰弱なのだ
修業をしましょう



神龍カード
仲間カードがもらえるのだ
ごちそうをもらって体力回復なのだ
仙豆をもらって体力が完全に回復できる。



スカカード
いわゆるひとつのハズレです

イベントのメッセージ画面をピシッ! ピシッ! と集めたよ

「おまえの　もっている　カードを
ぜんぶ　とっかえちゃうもんね!」

「まだまだ　しゅぎょうが　たりんわ!」

「みごとじゃ!　たのもしい　みかたの
ヤムチャじゃ!」

「この　なかから　1まいだけ
カードを　ひくのじゃ!」

「なんと　まあ　はずれじゃ!」

「ごちそうを　たべて
たいりょく　かいふくじゃ!」

「なかまを　えらぶ　しんけいすいじゃくじゃ!」

登場キャラクター

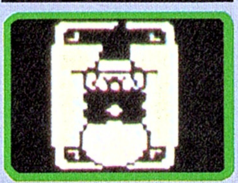
登場キャラクターは、現在マンガで活躍中の人から、なつかしい顔までいっぱいなのだ。キミは誰のファンかな?ここで紹介した人物以外も登場するから楽しみに待とうネ。

武天老師(亀仙人)



第1回天下一武道会の優勝者で悟空の師匠でもある。マンガではピッコロにやられてしまった。今回のこのゲームでは、司会進行役として悟空の冒険を助けてくれる。

占いババ



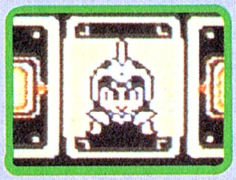
かって悟空が、この世界を救うと予言した占いババで、武天老師の姉ちゃんだ。このゲームでは占いババカードという重要な役割を持っているのだ。

孫悟空



われらが孫悟空。マンガではカリン様の超神水を飲んでパワーアップして、みごとピッコロを倒したけれど、はたしてゲームではみごとピッコロを倒せるかな?

チチ



牛魔王の娘で、悟空がパンパンしたのも彼女。第3回天下一武道会で悟空と対戦して負けてしまうが、そのかわりになんと悟空と電撃結婚してしまうのであった。

ミスター・ポポ



ポポ、神様の召し使い。でも、ポポ、めちゃくちゃ強い。悟空もかなわない。ポポ、神龍作り、神様、魂入れた。ポポ悟空に修業つける。悟空スピードアップ、タフになった。

ランチさん



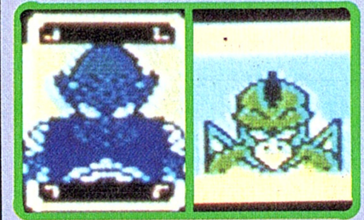
普段はとってもしとやかで上品な女性なんだけれど、鼻をこちょこちょしてくしゃみさせると、一転して誰も手のつけられない過激なじゃじゃ馬娘に変身するのだ。

神龍



ドラゴンボールを7個集めると出現して願い事を1つかなえてくれる龍。ピッコロを若返えらせたのも神龍で、ピッコロによって殺されてしまったのだ。

ピッコロ大魔王(ウクレレ)



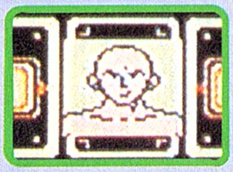
ピッコロと魔族ウクレレだ。ピッコロは口から卵を吐き出して手下を作っていく。ピッコロは神様の分身で無敵に近いのでかなりレベルアップしないと太刀打ちできないぞ。

カリン様



カリン塔のてっぺんに住み、かつて武天老師も修業をつけてもらったえらい猫?一度はピッコロに敗れた悟空はここでカリン様に超神水をもらってパワーアップしたんだ。

天津飯



第2回天下一武道会で悟空と死闘を演じて、少差で優勝を飾った。最初は鶴仙人の弟子で悪者だったが、心を入れ替え亀仙人グループに。魔風波を会得したが…。

NEW SOFT STREET

イエイッ！夜空の星ってロマンチックなんだよなーっ。星座のかたちがあやちゃんに見えたりなんかして胸がキュンとするんだよな。なんか田尻っぽいな。オレッて青春野郎さ！さってとぉ、今回のニューソフトストリート、魔塔の崩壊はポニーキャニオンから、ドラキュラ風のアクションがかっちょいい！マージャン・ファンのみなさんおまちかねのぎゅわんぶらあ自己中心派も登場！ムーンボールマジックはDOGから500円！ 東方見文録はとってもおサイケ。桃鉄情報にカプコンの新作、プロ野球殺人事件！大統領選挙もゲームになっちゃう今日このごろでした！



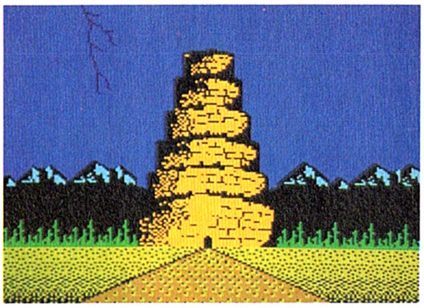


両面／ポニーキャニオン／9月2日発売／¥3,000

THE HERO OF BABEL
魔塔の崩壊



〝リンクの冒険〟以来どうもパッとしないアクションRPG。そこで登場したのがこの〝魔塔の崩壊〟。古代バビロニアに栄えたバベルの塔を巡って、一大アクションが展開する。いつも寂しがっていたアクションRPGファンの光明となるか!?



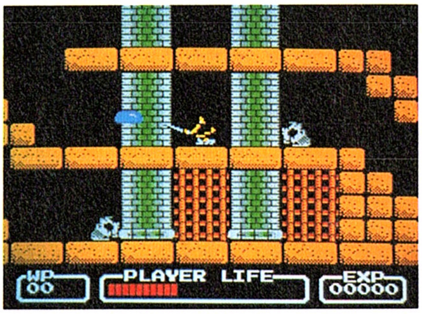
正統派のアクションRPGなのである

目的はバベルの塔破壊だ

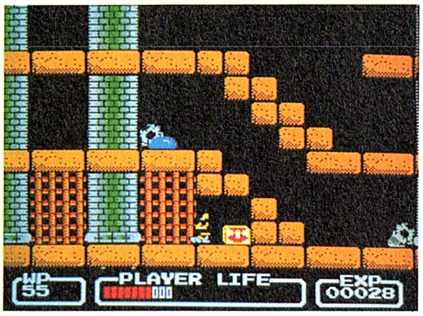
古代バビロニア、人々は神の高みに近づこうとして「バベルの塔」を建てた。しかし、神はバベルの塔を雷によって破壊し、誰も近づけないようにモンスターを棲まわせたのだ。

数千年の後、塔を守っていたモンスターは凶暴化し、塔の外に出るようになり、人々を脅かしているのだ。

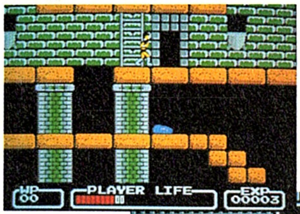
キミの使命はこの塔の最上階に秘められた「破壊の鍵」を探し出し、塔を破壊することだ。そして、捕われているキミの恋人を救い出すことなのだ！



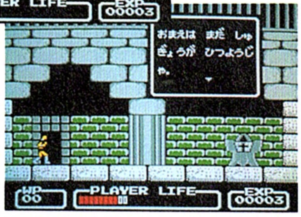
▲とにかく上へ上へと登っていこう。進んでいくと、突然敵が現れる。ここではブルースライムが登場した。狙いをつけて、剣を一振り！　飛びかかってくる前にやっつけてしまおう



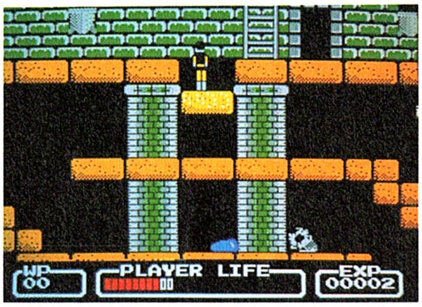
▲ブロックの中に隠されたアイテムを発見！　こういうものも見逃してはならない



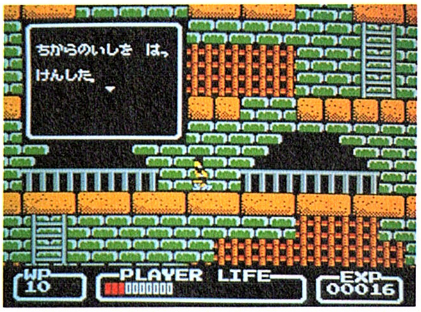
◀ときどきこのような扉がある。前に立って✚ボタンを上に入れてみると……



▶中は部屋になっている。右端には何やら妙な人物がいて、情報を教えてくれるのだ！



▲階段のないフロアには、このようなエレベーターが隠されている。解りにくいものではない。そして、上に見える扉を目指そう。中に何があるかは解らないけどね……。行ってみるしかないのだ

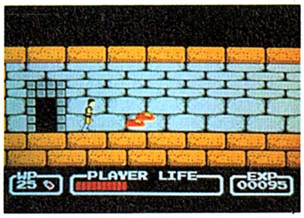


▲敵を倒しても宝箱を得られることがある。中身は〝力の石〟だ。剣以外の武器を使う時に必要なのだ

敵を倒しレベルアップ！さまざまなアイテムを手に入れろ！

5つのレベルとステージ

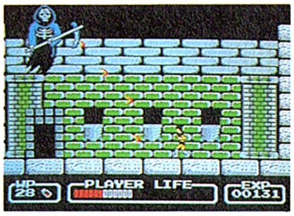
塔の中は5つのレベルに分かれている。そして各レベルは複雑につながっている5つのステージで構成されている。各レベルのステージ5にいるボスキャラを倒せばクリアとなる。そのためにはザコ敵や、中型の敵と戦っていかなくてはならないのだ。



▲ステージ間をつなぐ通路。レッドスライムがおそいかかってくる



▲姿は大きいが、タイミングよく攻撃すれば何てことはない



▲こんな巨大キャラが現れることもある。飛び道具を使って攻撃しよう



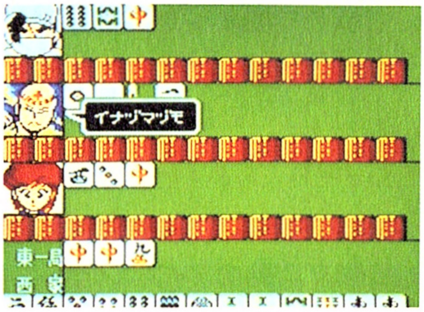
／2M＋64K＋64KS-RAM／アスミック／11月上旬発売／￥5,900

GYUWANBURAH JIKOCHUSINHA

ぎゅわんぶらあ自己中心派



麻雀ゲームって、いろいろな種類のものが発売されているけど、このゲームがとどめの一撃になるかも知れない。原作付きであることもさることながら、登場する雀士たちの打ちかたが、個性を極めたと言っても過言ではないほどユニークなのだ！

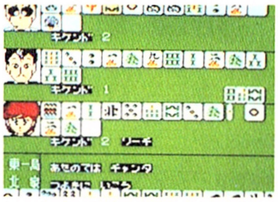


▲ゴッドハンドのイナヅマヅモが炸裂！　強力だぜ

こんな過激な麻雀がこれまでにあったか！

パソコンからの移植だ

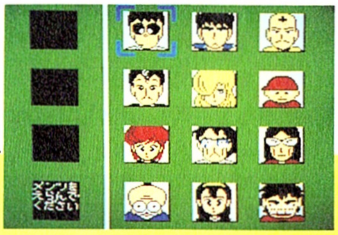
基本システムはプレイヤーであるキミと、24人いるキャラクターの中から3人を選び出しての対局になる。それだけだとただの4人打ち麻雀と同じようだけどそんなものではない！　対戦キャラがハンパじゃなく個性的なのだ。原作のマンガ"ぎゅわんぶらあ自己中心派"での個性を目いっぱい出してくる。ようするに思考がしっかりしているのね。



◀これは指導者がついていて、解説してくれているところ。この指導も個性に応じた内容になっているのだ



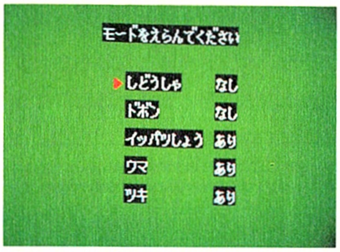
◀対戦中の1シーン。配置は割と見やすい。牌の種類は青牌と竹牌が用意されているのだ。全自動卓だね



ほかにもモードがあるぞ

こんな個性あるキャラが登場するんだから、ただの対戦だけで済むワケがない。6つの地区をタコ派、アンチタコ派に分かれて奪いあう"タコ討伐戦"や24人全員と戦う"勝ち抜き戦"などのモードも用意されているのだ。

究極の麻雀、と呼べそうなゲームだっ！



◀ルール設定画面だ。オーソドックスなものばかり

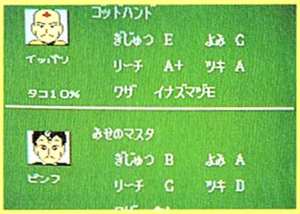


▶6つのエリアの奪い合い。タコ討伐戦は白熱の戦いだ

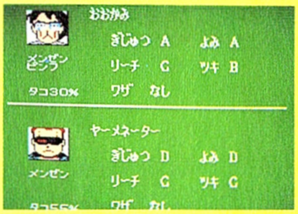
個性いっぱいの雀士たちだ！



持杉ドラ夫　最強クラスのキャラ
律見江ミエ　"ちゃい"を使うぞ



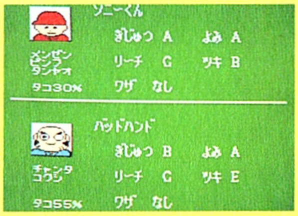
ゴッドハンド　イナヅマヅモが脅威
店野真澄太　ツキのなさがガン



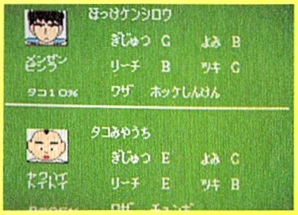
全自動の狼　技術はトップクラス
ヤーメネーター　しぶとい



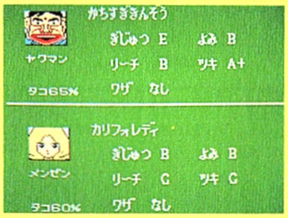
ブラックザンク　国士に注意
積木かおり　ほとんどタコ。弱い



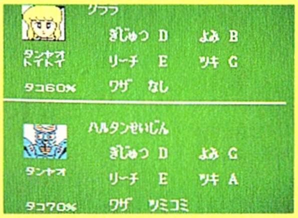
ソニーくん　技術のソニーなのだ
バッドハンド　ツキはまったくなし



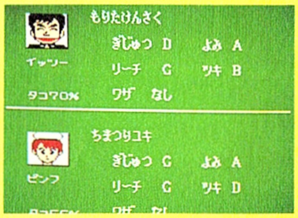
北家ケンシロウ　技に気をつけよう
タコ宮内　タコ派の隊長格



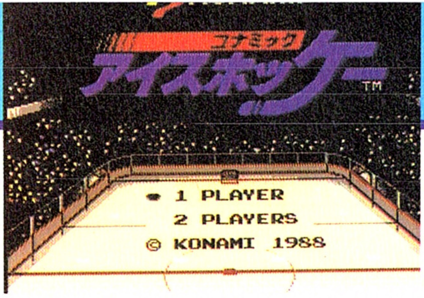
勝ちすぎ金蔵　ツキの太さが……！
カリフォレディ　ま、タコです



クララ　これもタコね
ハルタン星人　分身の術は？



森田健作　情熱の一通狙い
血祭ユキ　読みだけの女の子



0 /コナミ/7月22日発売/¥3,300

KONAMIC ICE HOCKEY

コナミック アイスホッケー



NEW SOFT STREET

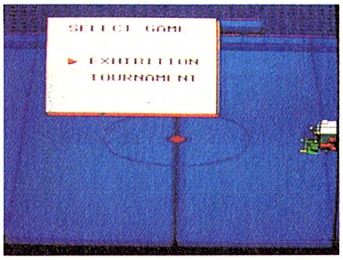
コナミのスポーツ・シリーズの第6弾がこのアイスホッケー。ガンガンぶつかり合いながらのド迫力の肉弾戦は、まさに〝エキサイティング〟でこのシリーズにピッタリだよね。キャラの動きもちゃんとスケートしていて、とぉーってもリアルなのだ。

迫力の"リアル!アイスホッケーゲーム"なのだ

NES育ちはだてじゃない 興奮!!白熱のアイスホッケー

〝アイスホッケー〟といえば〝氷の上の格闘技〟っちゅーくらいエキサイティングなスポーツだよね。で、それをまんまゲームに移植しちまったのがコレ。モードは1人用と2人用のどちらも選べるんだ。後者のほうは、2人で対戦することができて、1試合で勝負が決まる。前者のほうは対コンピュータで、エキジビションとトーナメントがあるぞ。まずはエキジビションでウデを磨いて、自信がついたらトーナメント優勝を狙ってみよう。

ただし、トーナメントで1回戦、2回戦と勝ち抜いていくと、対戦相手も強くなっていく。それに、クラスもジュニア、カレッジ、プロの3つがあるから、全クラス制覇はとっても厳しい道のりになりそうだぜ!



◀エキシビジョンは1試合で勝負が決まる対コンピュータ戦ね



◀トーナメントで優勝するには3回戦を勝ち抜く必要があるぞ

3DPK戦で勝負を決める

同点のまま最後までいっちゃった場合は、PK戦に持ち込まれる。画面は3Dになってこれはもう臨場感タップリ! シュートの方向は8方向。ま、ほとんどカンの世界だけど、これが最後のふんばりどころだカンね。



◀シュートするときは✚キーで方向を決め、Aでシュート!

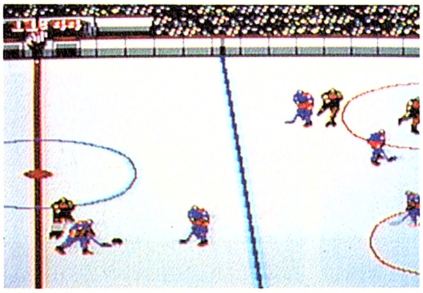


▶ゴールを守る場合、あらかじめ方向を決めてキャッチしよう

栄光のチャンピオンチームを目指す!!

パス!パス!パス?! パスワークが決め手

1つの試合で勝つためには、1st、2nd、3rdの3タイム制で、対戦相手より高い得点合計を挙げなきゃならない。要は相手より多くのゴールを決めりゃいいのだ。で、バシバシとパックをゴールにブチ込むには、ズバリ、パスワークが重要になってくる。敵のディフェンスをうまく引き寄せておいて、ノーマークになった味方にすかさずパス! で、キーパーのスキをついてシュートってわけね。


▲敵のディフェンスを十分に引きつけておいて、ノーマークの味方にパス。インターセプトに要注意ね

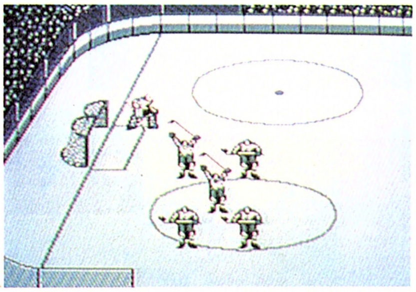

◀シュートが決まるとみんなで集まって大喜び! 決められたキーパーは当然くやしがっているのだ



▶得点を挙げると、ちゃんとボードに表示される。でも、1点ぐらいで有頂天になってちゃダメよ

トーナメントを勝ち抜け

ピーッ! 試合終了の笛が鳴った。やったやった、1回戦突破だァー!! てな感じで試合に勝つと選手は大喜び。ナント、セピア色につつまれた、記念撮影入りで祝勝しちゃうのだ。だけどね、ホントーはこれからが大変。前述したとおり、準決勝、決勝と進むに従って対戦相手は強くなっていくんだからね。


▲1試合がけっこう長いから、勝利を勝ち獲ったときのカンドーもちょっとしたもの。演出も凝ってるしね



ディスク／スクウェア／7月12日書き換え開始／ディスクシステム書き換え専用

ムーンボールマジック



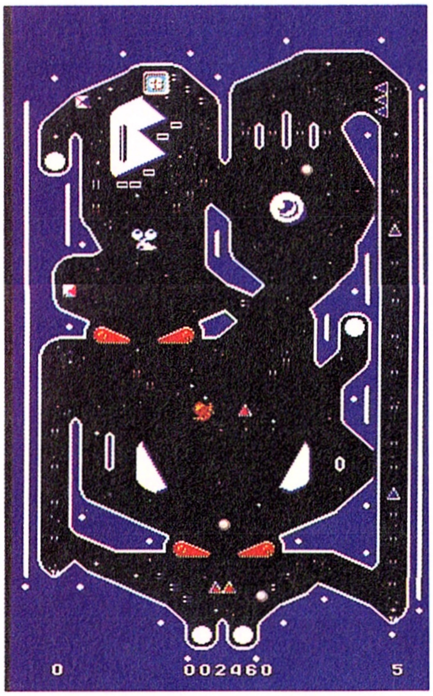
NEW SOFT STREET

はいっ、長らくお待たせしました。ディスク書き換え専用ソフトとして登場予定だった"ムーンボールマジック"がついに発売であります。既製のピンボールにはない、新感覚のピンボールを安い値段で楽しみましょ。

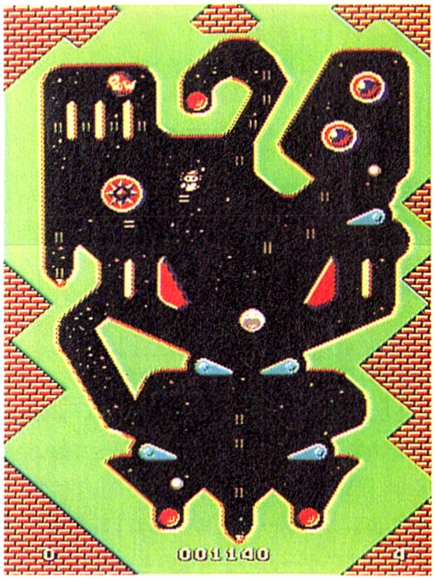
全12面の幻想的ピンボール台が待っている



このオープニングステージはゲームの部分が上のほうだけ。上方にある黒い穴にボールを入れれば、あとは自動的にボールが下へ落ちていき、ゲームスタートとなる



▲STAGE 2　ちょっと長いが、左上を中心にプレイ

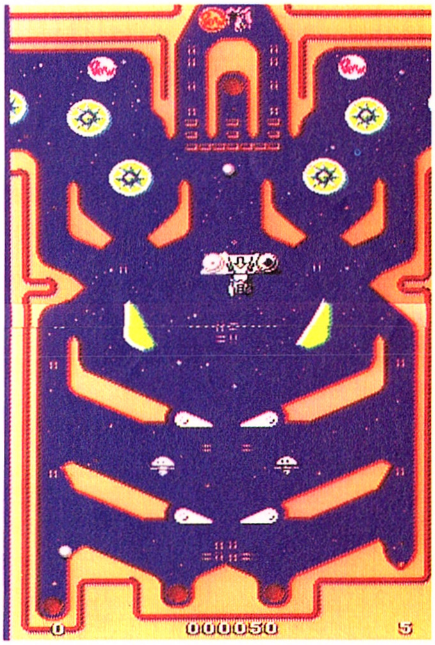


▲STAGE 1　この面は簡単。すぐクリアできる

リーズナブル、だよね！

ファンタスティックな画面、無重力を思わせるボールの動き、それがムーンボールマジックだ。ゲームセンターのピンボールでは絶対に味わえないようなピンボールの感覚で楽しませてくれる。しかも、ディスクの書き換え専用で500円の安さ！　コストパフォーマンスは高いといえるよね。

ピンボールの面数は全部で12面ある。左にある長いオープニングステージを皮切りに、さまざまな異なる難しょの面が続く。進んでいくには、画面上部の穴にボールを入れればOKだ。面クリ型なワケだ。面内にあるアイテムを取らなきゃクリアできない面もあってなかなか手強いとも言えるのだ。



▲STAGE 3　アイテムを取らなきゃクリア不可能



／ナツメ／11月発売予定／¥5800／2M

TOUHOUKEN-BUNROKU

東方見文録



前回㊙編集部メモでお知らせした〝ナツメ〟のファミコンソフト第1弾「東方見文録」がついにベールを脱いだ。新メーカーの参入とあって、注目度も満点だし、この大阪ギャグナカルトでサイケ(?)なノリは、「歴史のロマンを感じる痛快AVG」ではすまされない、笑撃のソフトになりそうだ。まずは、お手並み拝見といってみよう。

新メーカー〝ナツメ〟の記念すべき第1作！

タイトル「東方見文録」は主人公の名前なのだ!!



◀主人公「東方見文録」。なんだか妙に恐そうな人でR

「東方見文録」。このタイトルを見て、「必勝本がまぁたまちがえて！」なんて怒ってはいけない。「文」は「文」が正しくて、「聞」ではないのだよ、このゲームに関しては。「東方見文録」とはこのゲームの主人公の名前なんだ。彼は東南アジア大学歴史工学部旅行学科の4回生。「東方見聞録」に魅せられ、自ら発明したタイムマシンに乗り、黄金の国ジパングを自分の目で確かめようと、タイムマシンのスイッチを押したが……。着いたところは、1275年のベニス。かのマルコ＝ポーロ(当時16才)の一行（マルコ＝ポーロが「東方見聞録」の著者だっていうのは知ってるよね）が、キリスト教伝授のために元国（この時代の中国のことだよ）へ旅立とうとしている、まさに瞬間だった。マルコの父ニコロに懇願された文録は、マルコに同行し、元国へ旅立つのだが…。マルコの使命は、キリスト教伝授のために元国に到着すること。そして、文録の目的は、黄金の国ジパングを自分の目で確かめること。目的の異なる2人の旅の行方は、いかなるものに？　う～ん、この設定はシリアス・タッチなアドベンチャーを予想させるぞ。

キワドイ名前も次々出現。アブナ～イAVG。

シリアスか？　ギャグか？

ゲームは全部で5章からなるテキスト・タイプAVG。水の都ベニスを出発して、聖地〝アークル〟（今のイスラエルの当りかな）→〝ホルムズ〟（イランの南側）→〝バダフシャン〟（ソ連とアフガニスタンと中国の国境当りかな）→最終目的地〝元の国〟→文録の夢〝ジパング〟と舞台は変化する。シリアス・アドベンチャーが徐々に本性を表すのは、第2章あたりから。第2章〝ホルムズ〟に向かう途中、マルコ・文録の一行は山賊の襲撃に合う。文録を連れ去ったその山賊の頭は、山のボケ老人(い、いいのだろうか)。そして、文録は老人の庭園で、酒・女・薬（い、いいんですよね）に酔いしれるのだ。そして、文録救出の手助けをしてくれるのが、海の寝たきり老人(………)。ただのAVGではすまされない理由わかっていただけました？



◀主人公「東方見文録」。酒・女・薬と快楽に酔いしれる。髪のカールが唯一、同一人物とわかる手がかりか？

突然の発表となったこの「東方見文録」。パッケージやイメージ・イラストは〝太田螢一〟氏（斬新なイラストを書かれる方です）の手によるという。新メーカー〝ナツメ〟の衝撃・笑撃のデビュー作品になりそうだね。でも、ゲームにもまして、作っていらっしゃる方に興味をそそられたりして…。

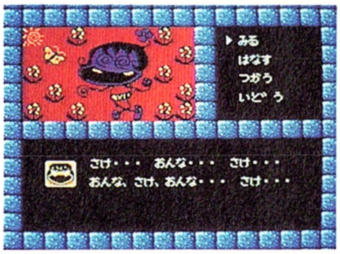
わたしはぶんろくでアール



◀オープニング画面。シリアスな表情とは裏腹に、話すコトバは軽いノリ。この異和感はなんとも…



◀1章。聖地〝アークル〟の教会。新法王グレゴリー10世に、まずは会うことが先決。それから…



◀2章。文録狂気の図。花が咲き蝶が舞い、陽は登る。アブないセリフも飛びかって…



◀3章。密教集団の黒ミサ風景。どうやらこの集団、巨大な羊の頭骨を崇拝するらしい



◀5章。タイムマシーンで時間にひずみが。富士山・芸者・新幹線すべてエキゾチックジャパンです

も一メチャクチャにして一



／ポニーキャニオン／10月上旬発売予定／￥5800

KUJYAKUOH

孔雀王



NEW SOFT STREET

ＡＶＧファン、孔雀王ファン期待のファミコン版「孔雀王」。発売が10月になってしまい、がっかりしている方も多いとのこと。今回は、そんなファンの熱い要望におこたえして、最新の画面写真を中心にしてのストーリー紹介であります。

岩戸神族と古代神、伝説へとストーリーは広がる

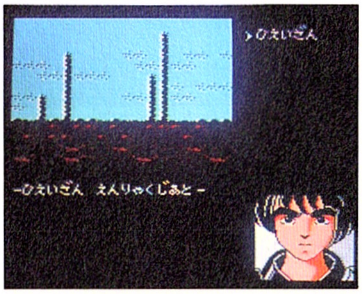
最強の十二神将壊滅 孔雀よ、謎の魔族を撃て!!

ＡＶＧ「孔雀王」は、週刊ヤングジャンプ(集英社)連載中の人気マンガ、「孔雀王」のゲームバージョン。もちろん、孔雀をはじめアシュラ、慈空、王仁丸、十二神将（クビラ）といったマンガでおなじみのキャラクターを中心にゲームは展開していく。ストーリーはゲームのためのオリジナル。比叡山延暦寺の壊滅からゲームは始まる。

日本各地で魔が復活し始めた。魔に対する防御の要であった比叡山の壊滅によって、日本を覆っていた霊的結界が崩壊してしまったのだ。退魔のために裏高野の諸部隊が出動。

孔雀は若狭の地で、人心を惑わし、人肉を食らう魔物、人魚を苦闘のすえ滅ぼすと、比叡山へと向かった。

慈空の命により、比叡山へと向かった孔雀だったが、そこで孔雀の見たものは、何者かの攻撃により壊滅的打撃を受けた裏高野最強の軍団、十二神将の姿だった。



◀延暦寺が何者かに破壊され、霊的結界が崩壊してしまった。その時…



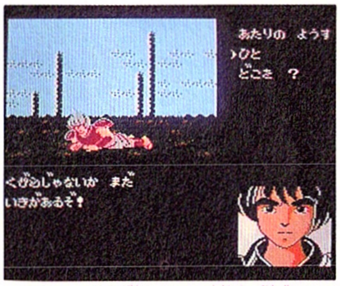
◀孔雀の最初の敵は人肉を食らうという人魚。もちろん海中に出現する

謎の敵を捜す孔雀は、「イズモ」という言葉を手掛かりに、出雲大社へと向かう。しかし、そこには日本壊滅をはかる狂気の超能力集団、岩戸神族が待ち構えていた…。

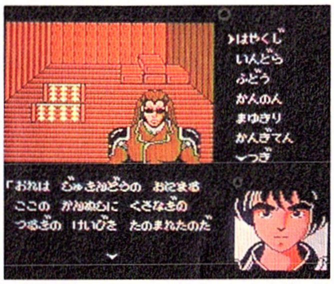
「孔雀王」は、古代神、古代民族、伝説のモンスター、日本古代史の謎をからめながら広がっていくストーリーに期待のＡＶＧなのだ。



▲裏高野の阿闍梨（慈空）命を受け、孔雀は比叡山へと向かう



▲壊滅した比叡山で、十二神将の１人、クビラは「イズモ」という言葉を残すが…



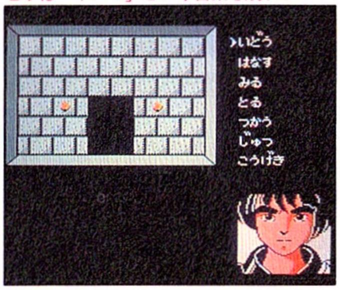
▲孔雀のライバル、呪禁道師の王仁丸は熱田神宮で登場するのだ



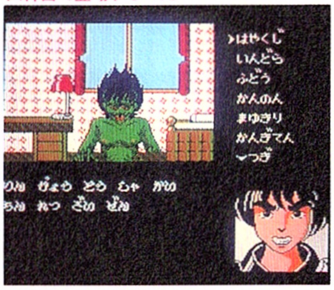
▲岩戸神族の戦士、あさかひめ。岩戸神族の謎とは…!?



▲なぜ、日本にピラミッドが？　なにか大きな秘密が隠されているのに違いないのだが…



▲ピラミッド内部、謎の石室。石室内には何が？　ピラミッドの内部はダンジョンになっているぞ



▲臨兵闘者皆陣烈在前…　孔雀は、早九字の印を結ぶことにより、その体の一部から霊力を放出することができる



▲漁師の家でかわはぎを食べると、孔雀の体力が回復する。孔雀の表情も、シーンによって変わるのだ

桃太郎電鉄

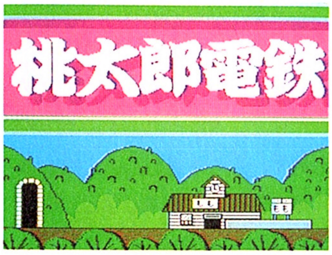
■ハドソン　■11月発売
■価格未定　■カセット

買っちゃえ！買っちゃえ！日本一の社長の座

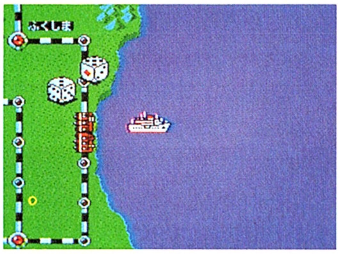
「桃伝」のキャラクター再登場の「桃太郎電鉄」。ゲーム内容は、１人から４人のプレーヤーがそれぞれ社長となり、お互いの（１人でやる場合はコンピューターとの）資産を競うというもの。サイコロを振って日本国中を鉄道で旅行し、その途中で様々な物件を買っていくのが大原則。それからの収益金がゲームの勝敗の決め手となるのだ。

まずは最初に振ったサイコロで、設定された駅まで移動。目的地の駅か大都市に到着したら物件を買うことができるんだ。また各ターンの最後にはイベントフェイズがあって、カーレースやコンサートなどのイベントで一もうけ。ただし運が悪いと大損もあるから注意ね。目的地や大都市で買える物件は、広島ではお好み焼き、上野では動物園など土地柄を生かしたアイテムばかり。そしてその数も200種類以上というから驚きだね

買って買って、日本一の大社長をめざせ！



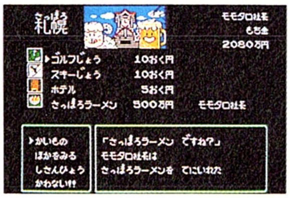
◀これがタイトル画面。無人駅「もも」。コミカル社長レースはこの絵で始まる。日本一の社長になりたい！



▶出たサイコロの目で目的地が決定！移動は、鉄道、ヘリコプター、フェリーが使えるのだ。これはフェリー移動の図



◀夏のイベントとくれば花火大会だね。イベントおこしでひともうけ。ただしイベントはコケやすいからハラハラ



◀モモタロ社長はさっぽろラーメンを買ったのだ。北の味覚を手に入れて次に買うのは何にしようかな。



▶秋田から次の目的地盛岡に移動することが決定してしまった。ここで社長の手腕が問われるトキ。さあどうするモモタロ社長!!

プロ野球？殺人事件

■カプコン　■11月発売予定
■価格未定　■カセット

推理アドベンチャー＋野球アクションゲーム

カプコンのスーパージャンルミックスゲーム『プロ野球？殺人事件』が出る。

ゲームシステムの基本は、謎解き推理型のアドベンチャーゲーム。ただし、プロ野球？というだけあって、野球のアクション面などが、あっちこっちに設置されているとのことだ。話聞いただけでも驚きのニューゲームなのだ。そしてさらには、なんとシューティングゲームも入ってしまってるのだって。

さて、その物語とは……!!

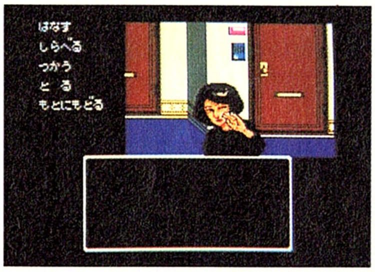
今はもう現役を引退した元プロ野球選手が、突然「ニセ札殺人事件」に巻き込まれてしまう。野球解説者として活躍してた彼だったが一転して警察の重要参考人になったのだった。

――「こりゃ、マズイ!!」

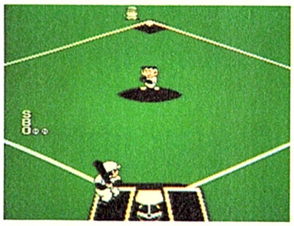
主人公は、自分の無実を証明するため、事件解決のため動き出した。しかし事件は意外な方向へ。プロ野球界を舞台に、謎はますます深まるばかり。目移りしそうな新モードに気をとられがちだけど、骨格のしっかりしたシナリオはかなりのもの。本格アドベンチャーゲームファンにも、きっと満足のいくものになるだろう。



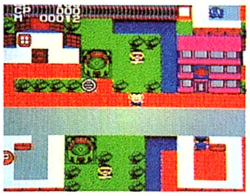
▶タイトル画面。コンティニューというのは、バッテリーバックアップによるコンティニューのことなんだ



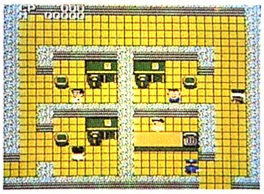
◀ごくノーマルなアドベンチャーシーン。この女性の手つき「や、やめてください」という感じでセクシーなのだ



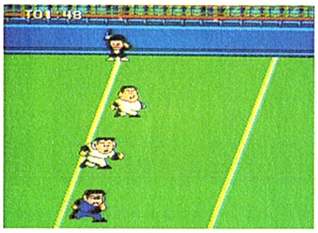
▶もちろん、こんなアドベンチャーゲームは初めて。おいおい、マジで野球ゲームみたいじゃないか!!



▲画面中央にいるのが主人公。耳が大きいのが特徴です



▲おっーと。こちらにも耳が大きい主人公が来ています



◀位置についてぇ。ヨーイ。ドン！って感じね

アメリカ大統領選挙

■ヘクト　■10月中旬発売予定
■価格未定　■カセット

アメリカの大統領選挙を題材にしたＳＬＧについて御紹介。

まず共和党、民主党５名ずつ計10名の中から１名の候補者を選び、さらに５名から厳選した１名のスタッフをブレーンに選挙活動を展開させるんだ。候補者の体力、資金力、カリスマ性などの要素を検討しながら上手く運動方針（論争点、政策）演説会の回数を設定して、

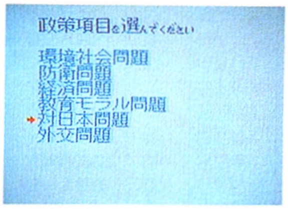
人民の、人民による、人民のためのゲーム？

目指すは当選、大統領!!

戦争ＳＬＧばっかりやってるうちに戦争に目覚めてしまうのは大問題だけど、こういうＳＬＧで政治に目覚めるのもいい機会じゃないでしょか？



◀代議員などの選挙制度もそのまんまシミュレート



▲以上の項目に対して、明解な主張を持っていないと選挙戦には勝ち抜けない。対日政策はどーする？　つるかめつるかめ、タカハトタカハト……



◀４年に一度。そう今年は本当の選挙もある



◀立候補の以前に重要なのは…経歴なのです

暗黒神話～ヤマトタケル伝説

■東京書籍　■未定
■価格未定　■カセット

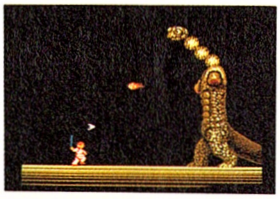
1600年前ヤマトタケルによって滅ぼされたクマソ一族の呪いが今、暗黒神を復活させ、世界を破滅に導く……異色漫画家諸星大二郎の『暗黒神話』をもとにしたＡＶＧの登場だ。

このゲームで重要なのが「知識ポイント」という値。どれだけゲームの謎を解明したか、を点数で示したものなんだ。「暗黒神話」では要所毎に魔物が待ちうけていてそれを倒さな

ヤマトタケルＶＳクマソ一族、1600年の闘い

いことには先に進めない仕組みになっているんだけれど、「知識ポイント」が低いと敵を倒すのに苦労するというわけ。

日本神話やインド思想の織りこまれたストーリー。オリエントの神秘に満ちたソフトだ。



▶これがバトルシーンだ。日本神話に登場する様々な幻獣と闘うんである。で、これは〝タケミナカタ〟という幻獣



◀アドベンチャー画面。古代出雲大社の前だ。古代の日本はこんなだったのか…



◀不気味な考古学者まで登場して、謎は深まるばかり…。呪いを解き、暗黒神の復活を阻止することができるか

※画面はすべて開発中のものです。

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ CDロムは未来の夢メディア!?

エー・ビー。えー・びー。ＡＢと言えば……ハイ!!

ＣＤのロムの話をしたいのじゃな。ジョイ君。さすが業界人。今、ゲームの話題といえば、どーしたってファミコンの新作よりもＰＣエンジンのＣＤロムの話になってしまう。でしょ。その話でしょ。

当た～りぃ～!!　６月14日。日本電気本社での記者発表以来、ＣＤロムの今後の展開をずっーと考えてた。あの音と絵、確かにイイ。でもゲームだけではもったいない。いや、ゲーム以外の使いみちの方がよろしいんではなかろうか？　とね。

あの、ＣＤがぐるぐる回ってるアクセス時間が気になるんだな。完成品はともかく発表会ではミョーな間があったもんね。

その通り。で、ゲームじゃないなら何があるかっていうとだ。本でも映画でもゲームでもない。あいまいなメディアっぽいのがいいんじゃないかと思うわけ。たとえば、『エスニック料理でつづる東南アジア音楽紀行～スパイス付き』とか、『アニメ版華の嵐・登場人物徹底プロフィール付き』とか、『アイドルカタログ10000人大相撲大会』とか…

もういい、もういい。わかった、わかったその手のヤツね。

『宇宙に飛び出せ蒸気機関車カトちゃんけんちゃん』に『百科事典風無限しり取り』っとね。いろいろありそ。

なんだかキワモノが多いけど、未知なる可能性を秘めてることは認めよう。

ＰＣエンジンがドイツに行ったらアー・ベー……ＣＤ（ツェーデー）ロムだもんね。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

7・8月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月15日	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
7月15日	C	じゃリン子チエ	コナミ	¥5800
7月15日	C	ベストプレープロ野球	アスキー	¥5800
7月19日	D	Mr. GOLD	東映動画	¥3400
7月22日	C	カイの冒険ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	¥3900
7月22日	D	コナミック アイスホッケー	コナミ	¥3300
7月26日	C	レインボーアイランド	タイトー	¥5500
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	¥5800
7月27日	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月28日	D	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ	¥3200
7月29日	C	三国志・中原の覇者	ナムコ	¥6900(予)
7月29日	C	グレートタンク	SNK	¥5500
7月29日	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500
7月30日	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500
7月上旬	C	スーパーブラックオニキス	ビー・ピー・エス	¥5900
7月下旬	D	カラテチャンプ	データイースト	¥3300
7月下旬	C	カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	¥5300
7月下旬	C	水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子	¥5500
7月下旬	C	ヒットラーの復活	カプコン	¥5900
7月下旬	D	爆闘士パットンくん	ソフトプロ	¥2980
8月3日	C	大陽の神殿	東京書籍	¥5900
8月8日	C	エッガーランド・迷宮の復活	ハル研究所	¥5600
8月9日	C	ファイナルラップ	ナムコ	¥5200
8月10日	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900
8月10日	D	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	¥3300
8月12日	C	ファミコンウォーズ	任天堂	¥5500
8月12日	C	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	¥5800
8月12日	C	マッド・シティ	コナミ	¥5500
8月19日	D	コナミック テニス	コナミ	¥3300
8月19日(予)	C	不如帰	アイレム	¥6500(予)
8月30日	C	イース	ビクター音楽産業	未定
8月上旬	C	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	¥5800
8月上旬	C	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	¥5800
8月中旬	C	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ	¥4900
8月中旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月下旬	C	闘将!!拉麺男	新正工業・バンダイ	¥5800
8月下旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
8月下旬	C	マニアック マンション	ジャレコ	¥5500

9・10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月2日	D	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン	¥3000
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月16日	C	コナミック スポーツ イン ソウル	コナミ	未定
9月22日	C	VIVA Las Vegas	EPIC/SONY RECORDS	¥5900
9月27日	C	THE 8 EYES	セタ	¥5800
9月上旬	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
9月上旬	D	ラジカルボンバー地雷くん	ジャレコ	¥3200
9月中旬	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	¥5500(予)
9月中旬	C	ドナルドダック	コトブキシステム	¥5800(予)
9月下旬	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月下旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5600
9月下旬	C	ゲバラ	SNK	未定
9月	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
9月	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
9月	C	燃えろ!!プロバスケット	ジャレコ	未定
9月	C	大戦略	ボーステック	未定
9月	C	亀の恩返し	ハドソン	未定
9月	C	坂本龍馬	東芝EMI	¥5900
9月	C	源平討魔伝	ナムコ	未定
10月20日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
10月上旬	C	Might and Magic	学研	¥5900
10月上旬	C	F-1 HERO	バリエ	未定
10月中旬	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	未定
10月中旬	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	未定
10月下旬	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
10月	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
10月	C	三国志	光栄	未定
10月	C	暗黒神話	東京書籍	未定
10月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
10月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
10月	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
10月	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	未定
10月	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ドルイド	書きかえ中	アスピック	書きかえ中	ぼくってウパ	8月19日	ファイヤーロック
書きかえ中	ドンキーコング	書きかえ中	ナゾラーランド第3号	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(後編)	8月19日	リサの妖精伝説
書きかえ中	グーニーズ	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(前編)	書きかえ中	ファイナルコマンド赤い要塞	9月9日	Mr. GOLD
書きかえ中	レプリカート	書きかえ中	覇悪怒組	7月12日	亜空戦記ライジン		
書きかえ中	エキサイティングサッカー	書きかえ中	ワードナの森	7月12日	ムーンボールマジック		
書きかえ中	ヌーイーゼン	書きかえ中	仮面ライダーBLACK	7月19日	ドンキーコングJr.		
書きかえ中	3Dホットラリー	書きかえ中	風雲少林拳2	8月10日	谷川浩司の将棋指南II詰将棋		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

11月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月19日	C	帰ってきた軍人将棋なんやそれ	ソフエル	¥5300(予)
11月中旬	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	未定
11月中旬	C	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
11月下旬	C	デ ジャブ	コトブキシステム	未定
11月下旬	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
11月下旬	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月	C	東方見文録	ナツメ	¥5500(予)
11月	C	トップライダー	バリエ	未定
11月	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
11月	D	デイメイズ	タイトー	未定
11月	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
12月17日(予)	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5500(予)
12月上旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	未定
12月上旬	C	ZOID2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	未定
12月	C	アキラ	タイトー	未定
12月	D	なんきんのアドベンチャーゲーム(仮称)	サン電子	未定
12月	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
12月	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
12月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定
12月	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	未定
	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	C	北斗の拳3(仮称)	東映動画	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	里見八犬伝	SNK	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー/ファンタジーII	ポーステック	未定
	C	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	ゴジラ	東宝	¥5800
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
	C	エアーウルフ	九娯貿易	未定
	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	未定
	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	未定
	C	ファイナルファンタジー2	スクウエア	未定
	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
	C	殺人倶楽部	セタ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	C	燃える!お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC/SONY RECORDS	未定
	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	テーピーソフト	未定
	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
	C	究極タイガー	タイトー	未定
	C	ロックマン2	カプコン	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月8日	戦国麻雀	ハドソン	¥4900
7月15日	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900
8月下旬	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
8月下旬	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
8月下旬	魔境伝説	ビクター音産	¥5200(予)
8月	エイリアンクラッシュ	ナグザットソフト	未定
9月23日	ガイアの紋章	NCS	¥5500
9月上旬	プロテニスワールドコート	ナムコ	¥4900(予)
9月中旬	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月下旬	ワードナの森	NECアベニュー	¥4900(予)
9月	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥4900(予)
10月下旬	スペースハリアー	NECアベニュー	未定
10月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
12月	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月2日	スーパーレーシング	セガ	¥5500
7月2日	SHINOBI	セガ	¥5500
7月30日	サンダーブレード	セガ	¥5500
7月30日	め組レスキュー	セガ	¥5500
7月31日	ファイナル・バブルボブル	セガ	¥5500
8月中旬	魔王ゴルベリアス	セガ	¥5500
8月下旬	スポーツ・パッド・サッカー	セガ	¥5500
9月中旬	R-TYPE	セガ	¥5800(予)
9月中旬	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月下旬	孔雀王	セガ	¥5800(予)
9月	イース	セガ	¥5800(予)

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●カプコンから、映画のビッグタイトルのゲームがいくつか発表されました。伊丹十三監督作品の「マルサの女」。同じく伊丹氏の最新作「スウィートホーム」。そしてJ・ルーカス総指揮の「ウイロー」の3作です。発表は来年の初め、とのことですが超大作を期待しましょう。

●セタでは「8EYE'S」以降、年内に3本のソフトを発売する予定です。「トムソーヤの冒険」はACG、「殺人倶楽部」と「ガデュリン」はパソコンゲームからの移植です。年末はセタに注目。

●EPIC SONYの「田代まさしのプリンセスがいっぱい」は、ゲーム内容再検討ということで発売未定となりました。残念。

●タイトーから「デイメイズ」「京都花の密室殺人事件」「究極タイガー」が発表となりました。

●テクノスジャパンでは、ファミコンオリジナルのゲームを開発中。タイトル、ゲーム内容は次号でお知らせします。

●コナミック スポーツ イン ソウルはハイパーオリンピックのソウル版のようなゲームになりそう。詳細は不明。

●PCエンジンに参入予定のビデオシステムでは麻雀ゲーム、キャラクターゲーム(ジャンルは未定)、スポーツゲームを計画中とのことです。

●新作情報ではありませんが…ジャレコのテレホンサービスが7/2からスタート 東京03(708)4871、大阪06(203)0270

CALENDAR 7/1〜7/15

7	
1 (金)	ファミコン必勝本Vol.14発売
2 (土)	
3 (日)	
4 (月)	
5 (火)	
6 (水)	
7 (木)	
8 (金)	
9 (土)	
10 (日)	
11 (月)	
12 (火)	Ⓓムーンボールマジック(DOG)書き換え開始
13 (水)	
14 (木)	FSファミコン探偵倶楽部完全必勝本発売
15 (金)	ファミコン必勝本Vol.15発売 FTリサの妖精伝説完全必勝本発売 Ⓒベストプレープロ野球(アスキー)発売 Ⓒじゃリン子チエ(コナミ)発売 Ⓒ伝説の騎士エルロンド(ジャレコ)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

今回発売予定のソフトは3本、しかも15日に集中してるからそれまで淋しいよねー。14日に「ファミコン探偵倶楽部」15日に「リサの妖精伝説」のＦＳが出るから行きづまってる人はぜひ買って下さいな。



次号の巻頭特集は野球ゲームのすべてを徹底比較・分析する『野球ゲーム大特集』だ!!

『めぞん一刻』や『イース』の続報もバッチリ。『じゃりン子チエ』や『ファミコン探偵倶楽部』のQ&Aも充実だ。PCエンジン情報もきっと満足してもらえるぞ。で、次号Vol.15の発売日は……

7/15金曜日発売

●定価250円

オールカラー

編集後記

週末はライ・クーダー、もうすぐヴァン・ダイクにウォーレン・ジヴォンも来日！っていうわけで亀仙松ちゃんとか私のような30過ぎの音楽おたくにはとっても楽しいこの夏です。ビールがうまいわ！　(井)

もうすぐ夏休みだ!!　などと気の早いことを言っている今日この頃です。そこで、夏休み用おすすめソフトを1つ。あまり話題にのぼらないタイトルなんですが〝エルロンド〟。シブイ雰囲気に味のあるＡＧです。　(ハルク)

今回は「ファミコン名人戦」の記事を書いてしまいました。どうでしたか。自慢じゃないけどわかんない人にはわかんなかったでしょう。ところでバックギャモンのゲームって出る予定はないんですかねぇ。　(ヒラ坊)

エンデの「モモ」が映画化されて、この夏公開になります。どこまで原作に忠実に作られているのかちょっと不安だけど、ぜったい見に行きたい。まだ原作を読んでない人は一度読んでみてくださいね。　(マッキー)

ファミコン必勝本　7月15日号　Vol.14

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナロープスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　保坂靖一　高城正顕　捧綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年7月15日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話（編集部）03−239−0237　（営業部）東京03−234−4621　大阪06−204−1966　名古屋052−201−4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27803−7／15
Printed in Japan

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。 ホット・ビィ ファミコンニュース 03-368-2080



水底から徐々に浮かび上がる黒い魚影。人と魚の手に汗にぎるフィッシングファイト。そんな夢の格闘を現実とした、まさに本格派シミュレーション。それが「ザ・ブラックバスⅡ」だ。幻の前作より完全バージョンアップ! 芦ノ湖をサイドスキャンソナー(潜水艦探知の応用技術)で調査したテータを生かして、よりリアルな釣りが楽しめる。さらにシミュレーションを超えた、縦スクロールによる立体的水中ファイト。それに前作以上に賢くナマイキになったバスは、ジャンプしたり、水中の木の根に逃げこんだりとはっきりいってテゴワクなった。おもう存分楽しんで、君も明日のプロフィッシャーマンを目指せ!





つりシミュレーションシリーズ第2弾 ザ・ブラックバスⅡ

THE BLACK BASS Ⅱ

THE BLACK BASSⅡ ザ・ブラックバスⅡ 価格未定
1メガROMファミコン用ゲームカセット

株式会社ホット・ビィ
SYSTEM HOUSE HOT-B
〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル内



SUPER Black Onyx

君は、このオニキスタワーと呼ばれる迷宮の謎を解き、1,648人目の勇士となって、伝説の宝石ブラックオニキスを見つけだせるか！

- 君の目から見た自然なダンジョンが今迄にない大きさで表示されます。
- それはあたかも自分がダンジョンに入り冒険している気分になります。
- 戦闘シーンでは君が実際にコントローラを使いモンスターを倒していきます。
- リアルなアニメーションと共に緊張感あふれる戦いが最後迄楽しめます。



本格的ダンジョンタイプロールプレイングゲーム

スーパーブラックオニキス

2Mバッテリーバックアップ付ROM ¥5,900

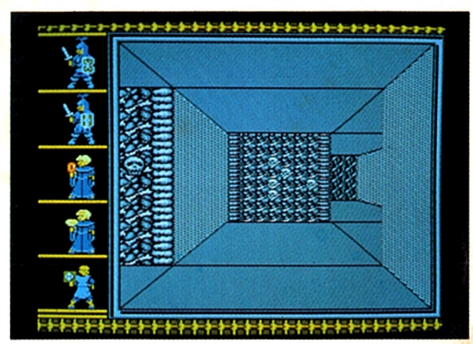
7月14日発売！

SUPER Black Onyx

夏休みはオニキスを見つけコンテストに応募しよう！

今度の夏休みはスーパーブラックオニキスをじっくりプレイしてみませんか！
最終目的である、伝説の宝石"ブラックオニキス"を見つけると、あるパスワードが画面に表示され、それをパッケージに入っているコンテストカードに記入しBPSへ送ってください。抽選で、1500名様にスーパーブラックオニキスグッズが当ります！
コンテストといっても、早い者順ではないので、7月15日〜8月31日迄の期間中にゲームをクリアしてカードを送って下さい。だから夏休み中にじっくりとプレイができるのです。

ブラックオニキス賞…………本物のオニキス
HERO賞…………キーホルダー
MAGE賞…………テレホンカード
MONK賞…………特製したじき
ビーピーエス賞…………ステッカー





ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

BPS
ビー・ピー・エス
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3
ユニオンビル4F TEL045(931)0151

ファミコン必勝本 7月15日号
昭和63年7月15日発行 第3巻第14号(通巻51号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価250円
雑誌 27803-7/15 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan